LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GAME POWER

52

Luglio/Agosto 1996 - Lire 6.000

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
FINALMENTE ANCHE PER SATURN

TRACK & FIELD
UN GRADITO RITORNO TARGATO KONAMI

MOTOR TOON GP 2
I CARTONI A QUATTRO RUOTE

Help
SUPER MARIO RPG
ALONE IN THE DARK

DRAGON BALL Z • EARTHWORM JIM 2 • IRON ASSAULT • SLAM DUNK • EVOLUTION TRAIN • AQUANAUTS HOLYDAYS • EXPERTS • WOLF FANG • RAGING SKIES • NBA ACTION • CIRCUIT BEAT • SKELETON WARRIORS • METAL BLACK • KING OF FIGHTER '95 • SUIKOKEMBO • MAKERUNA MAKENDO 2

GAME POWER • Pubblicazione mensile - Spedizione in abbonamento postale /50% Milano

QUEEN computer MAIL SERVICE

software & games

LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN

L.go Turati, 49 - TORINO

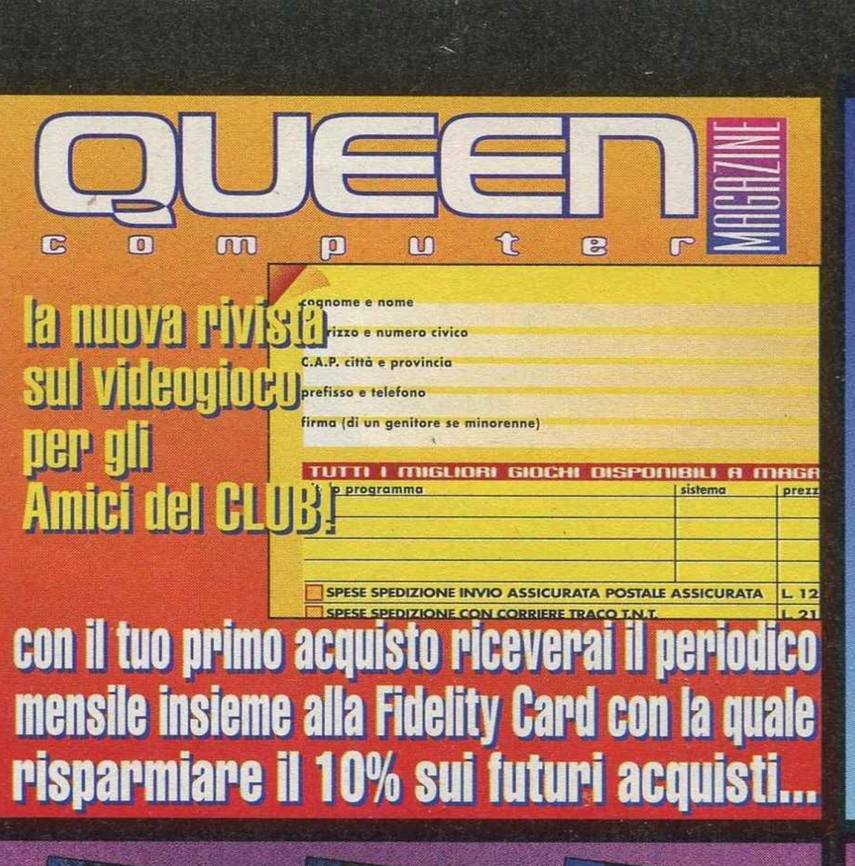
telefono 011-3180700 fax 011-3199158

aperto dal lunedì al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30

PLAY STATION

SUPER NINTENDO

GAME GEAR



la nuova rivista sul videogioco per gli Amici del CLUB!

cognome e nome
indirizzo e numero civico
C.A.P. città e provincia
prefisso e telefono
firma (di un genitore se minorenne)

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGA

titolo programma	sistema	prezz

SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE ASSICURATA L. 12
SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. L. 21

con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile insieme alla Fidelity Card con la quale risparmiare il 10% sui futuri acquisti...

il QUEEN SHOP ti aspetta nella NUOVA GRANDE SEDE

di LARGO TURATI, 49 - TORINO
telefono 011-31.85.666 fax 011-3199158

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI

MegaDrive-GameGear-32X-Saturn
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar
3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORDINARE è FACILE

puoi telefonarci, mandarci un fax
o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)
FAX 011-31.99.158
POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino
INTERNET e-mail: QUEEN@FILEITA.IT
url: HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/
QUEEN SHOP largo turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - fax 011-3199158
SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

cognome e nome
indirizzo e numero civico
C.A.P. città e provincia
prefisso e telefono
firma (di un genitore se minorenne)

GP

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	sistema	prezzo
SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE ASSICURATA		L. 12.000
SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 21.000
SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 31.000

PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100154
Fax: 02/ 33104726

SEDE DELLA REDASIUN

La Redazione risponde al numero 02/ 33100154 tutti i giorni dalle 15 alle 16 per informazioni generali e il giovedì dalle 17 alle 19 per gli Help.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66106513

MEGA DIRETTORE INDISPENSABILE

Riccardo "Rical" Albini **(ralbini@linux.infosquare.it)**

GARANTE DI PRODUZIONE

Alberto "Vacanze" Rossetti
(alkross@linux.infosquare.it)

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta Torrani

COLLABORATRICI DI REDAZIONE

Franca "Ce l'hai tu?" Badioli, Serena "Pecorina" Rubini

CAPO RIADATTATORE

Giorgio "Dieta" Baratto
(random@bbs.infosquare.it)

LA RED/AZIONE

Tiziano "Rasato" Toniutti, Claudio "Obbiettore" Tradardi **(trust@bbs.infosquare.it)**, Carlo "D. C." Barone **(cbarone@linux.infosquare.it)**

INCOLLA-BORATORI

Paolo "Convegno" Cupola, Max "Mucca Pazza" Sacchi, Marco "Sinto" Rana **(mrana@inrete.it)**, Nicolas "Nicolasan" Di Costanzo, Davide "N64" Soliani, Antonio "Lo conosci il gioco" Micciulli, Gualtiero "Yah" Cannarsi, Alex "Te lascio" Pasetto, Giuseppe "Goblin" Principe, Francesco "Sottopressione" Barni

GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, King, Han Solo, Zio Eufemio, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit, Chicca

MASSIMO RISPETTO A:

GREENPEACE, Troleblues, Gli Arivo, 'A gialla, Purificazion, MBF, Kuscino, DBM, Procopio, Miki, Confidenze, Vasco Rossi

IMPAGINAZIONE IPOCALORICA

Roberta "Mini VIP" Asmeri, Gian Vittorio "Carote" Cutri, Sara "il 15" Fort, Davide "Vai, Vai" Candiani

FOTOCOMPATTAZIONE

Typing (MI)

STAMPA

Valprint s.r.l. via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

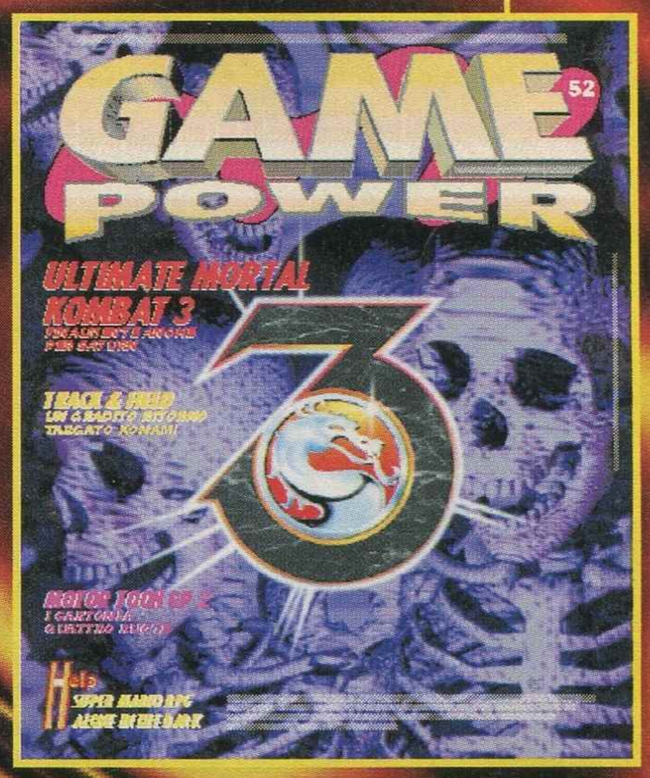
ARRETRATI e ABBONAMENTI

Arretrati: Lire 12.000 Abbonamento annuale Lire 55.000. Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO - Tel. 02/33100413
© Studio Vit
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

52 RIVISTA

LA COPERTINA

FINALMENTE, ANCHE PER SATURN, ARRIVA UNO DEI PICCHIADURO DI MAGGIOR SUCCESSO. IN VERSIONE RIVEDUTA E CORRETTA



"A VOLTE LA GENTE NON SENTE IL FREDDO ALITO DELLA MORTE CORRERGLI LUNGO LA SCHIENA"

D. FOLLINI

VIRTUA FIGHTER KIDS

PAG. 43

IL SEQUEL DI VIRTUA FIGHTER 2 MOSTRA TUTTO IL SUO POTENZIALE, QUESTA VOLTA, IN MINIATURA

LAST BRONX

PAG. 49

INTERVISTA AI RESPONSABILI DEL NUOVO PICCHIADURO DI CASA SEGA

Help

SUPER MARIO IN VERSIONE GIOCO DI RUOLO E LE FOLLI AVVENTURE DI CARNABY, IN QUESTO INSERTO ESTIVO

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

PAG. 6

TIZIANO "SCLERA" IN ALLEGRIA. COLPA DEL CALDO, MA ANCHE DEL SUO NOBILE ANIMO

BOTTA E RISPOSTA

PAG. 12

POCHE DOMANDE, MA SERIE, PER IL NOSTRO MAI ABBASTANZA ODIATO APECARRO

blues

SATURN

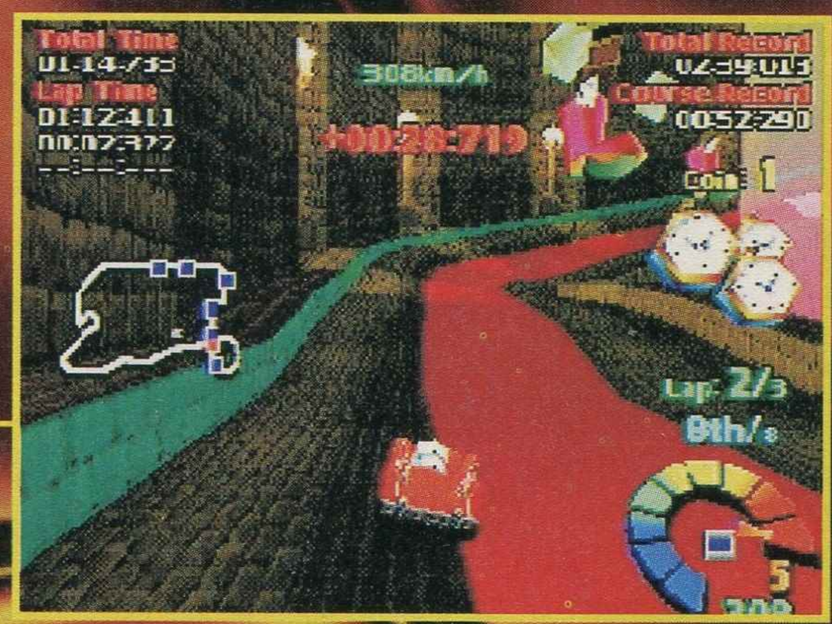
Ultimate Mortal Kombat 3	108
Slam Dunk	126
Iron Assault	104
Earthworm Jim 2	101
NBA Action	116

PLAYSTATION

Motor Toon GP 2	92
Circuit Beat	96
Dragon Ball Z	98
International Track & Field	110
Metal Black	115
Skeleton Warriors	118
Soikokembo	121
Wolfang	122
Makeruna Makendo 2	128
Evolution Train	132
Aquanaut's Holiday	134
Expert	136
Raging Skies	138

SUPER NES

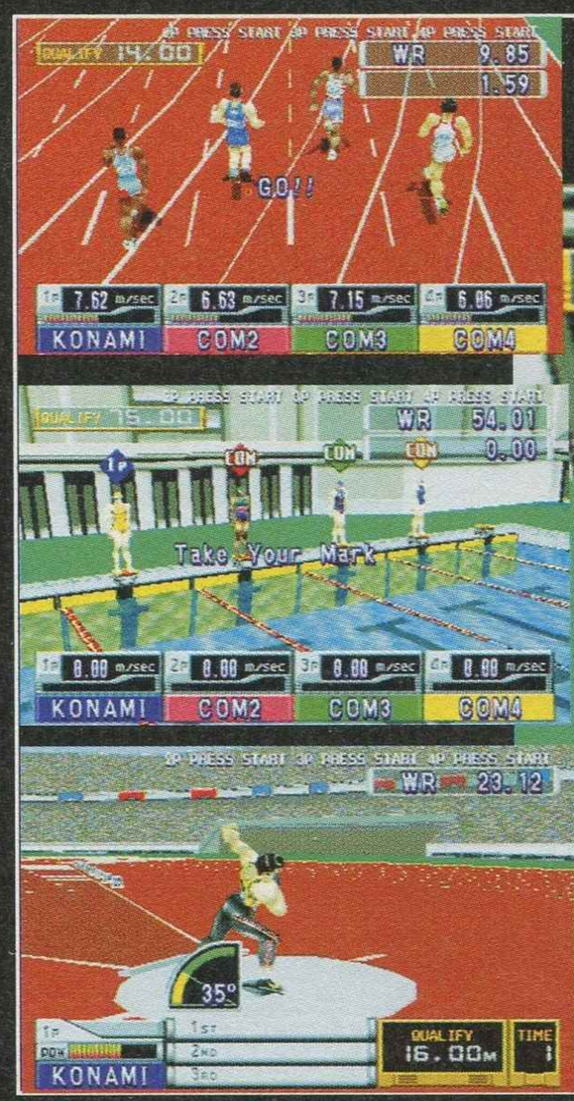
Super Mario RPG	102



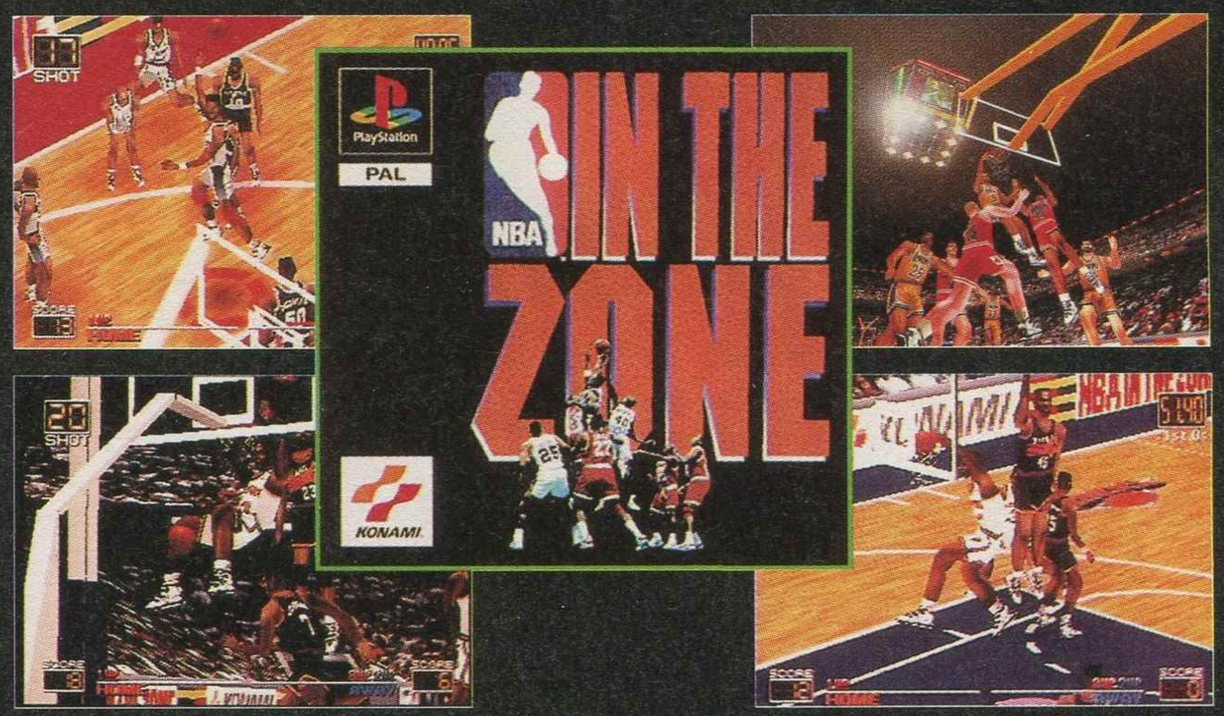
MOTOR TOON GP 2
PAG. 92
UN SEGUITO IN GRADO DI FAR SFIGURARE IL PREDECESSORE, PER LA VOSTRA PLAYSTATION

TRACK & FIELD
PAG. 110
LA NAMCO RIPROPONE UN SUO VECCHIO CAVALLO DI BATTAGLIA

X-Italia
C.so D'Augusto, 193
47037 Rimini
ITALY
Tel.: 0541-54531
Fax: 0541-54802
E-Mail: rpaolini@rimini.com



KONAMI OPEN GOLF



KONAMI CENTER

TOYLANDIA - Via Tichy, 33 - Cassino (FR) - Tel. 0776-310435
MULTIMEDIA srl - Via Guarini, 33 - Avellino - Tel. 0825-21599
MULTIMEDIA STORE - P.zza Biade, 11/A - Vicenza - Tel. 0444-327256
KING ARTHUR - Via Zamperini, 11/B - int. 2 - Genova - Tel. 010/7454103
POWER BIT - Via G. Di Vittorio, 8 - S. Lazzaro (BO) - Tel. 051-462320
T e T srl - Via Natali, 51/L - Sforza Costa di M. - Tel. 0737-640679
GAME STORE - V.le M. Fanti, 1D/R - Firenze - Tel. 055-572824
PLAY GAME SHOP
Via C. Alberto, 36 - Torino - Tel. 011-8127567
INSERT COIN
Via Emilia S. Stefano, 17/A - Reggio Emilia - Tel. 0522-436548
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 - Sesto San Giovanni (MI) - Tel. 02-2620680
EXPLOTION VIDEO GAMES
Via Petrarca, 35 - Casoria (NA) - Tel. 081-75800523
ALIMAX Srl - Via A. Moro, 41 - Misterbianco (CT) - Tel. 095-463234
Agenzia per la Sicilia

TUTTI I NOMI, I MARCHI, LE IMMAGINI RIPORTATE APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

SERVIZIO RIVENDITORI
TEL. 0541/54531 - FAX 0541/54802

by MATCH ITALIA

PlayStation
12 EVENTI SPETTACOLARI
KONAMI®
KONAMI XXL SPORTS SERIES™
TRACK & FIELD
INTERNATIONAL
TM
Entra anche tu nei Konami Center... troverai regali e prezzi favolosi
KONAMI® CENTER
TOYLANDIA Via Tichy, 33 - Cassino (FR)
MULTIMEDIA Via Guarini, 33 - Avellino
MULTIMEDIA STORE P.zza Biade, 11/A - Vicenza
KING ARTHUR Via Pastorino, 144/R - Genova
POWER BIT Via G. Di Vittorio, 8 - San Lazzaro (BO)
T&T Via Natali, 51/L - Sforza Costa di Macerata (MC)
GAME STORE V.le M. Fanti 10/R - Firenze
MORGANA Via Dalmazia, 424 - Pistoia
PLAY GAME SHOP Via C. Alberto, 36 - Torino
INSERT COIN Via Emilia S. Stefano, 17/A - Reggio Emilia
CRAZY VIDEO Via Dante, 165 - Sesto San Giovanni (MI)
EXPLOTION VIDEO GAMES Via Petrarca, 35 - Casoria (NA)
ALIMAX Via A. Moro, 41 - Catania
KONSOLLE Strada Maggiore, 85 - Ravenna
PACMAN Via Paciaudi, 2/E - Parma
ECR ELETTRONICA Via Archimede, 155/R - Genova
TUTTO VIDEO Strada S. Angelo, 86/C - Treviso
GAME START Via Bertola, 6 - Rimini
GAME 94 Via del Clementino, 95 - Roma
TROIANI Via Millesimo, 27 - Roma
YOO TOO Via Rossini, 3/C - Torino
BARALE Via Roma, 13 - Via Omar, 2 - Novara
PERGIOCO Via San Prospero, 1 - Milano
Via Aldrovandi - Milano
Via degli Scipioni, 109 - Roma
Via Cairoli, 5 - Monza
DISTRIBUZIONE X ITALIA
X-Italia
C.so D'Augusto, 193
47037 Rimini - ITALY
Tel.: 0541-54531
Fax: 0541-54802
E-Mail: rpaolini@rimini.com
MATCH ITALIA
SERVIZIO RIVENDITORI
TEL. 0541/54531
FAX 0541/54802
TUTTI I NOMI, I MARCHI, LE IMMAGINI RIPORTATE APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

L'APPOSTA

Molte delle lettere che arrivano ultimamente sottolineano il fatto che se avessimo fatto i riparatori di serrande o i gelatai invece dei giornalisti, non avremmo fatto un soldo di danno e che anzi il gusto collettivo - oltre al refrigerio popolare - ne avrebbe guadagnato. Altre si soffermano a cantare gli onori in battaglia dei nostri avi, con particolare attenzione rivolta alle mamme e alle sorelle. Alcune ancora contengono o allegano mutandine di pizzo e pezzi superiori di bikini fuori dalla norma di legge, il cui significato ci rimane francamente oscuro: le nostre anime sono troppo candide per i vostri inferi a protezione solare 11. Per fortuna la redazza-che-sammazza (di fatica) è stata dotata di residuato bellico bi-elica, che a terra fa una discreta brezza e a mare bene o male galleggia. Se vedete un caterpillar con bandiera Game Poraccio non sparate, siamo noi: salutate, o fate finta di non riconoscerci.

L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta,2
20155 Milano Pianeta Terra
E-Mail: APECAR@BBS.Infosquare.IT

MIO FRATELLO E' FIGLIO UNICO

Caro, vecchio Aperol,
nel gioioso (o dovrei dire "giocoso") giardino zoologico che si affaccia mensilmente dalle pagine dell'Apposta, devo ammettere che qualche elemento in odore (puzza?) di genialità lo si annusa sovente. Per dire, il tizio che profetizzava il regno della peperonata, "alla faccia dei disoccupati e dei fantacazzoni" (sublime, NdR), non era-tanto male, anzi ti dirò che per una trentina di secondi è riuscito a farmi provare una sensazione di benessere a livello sinaptico. Ma d'altronde io nutro una simpatia spontanea per i veggenti. Flavio "Kirk" Condò è invece un bell'esempio di profeta dell'ovvio ma l'"ovvio" è spesso una in-definizione la cui gommosità varia da soggetto a soggetto.
Mettiamola così: le cose che lui predica sono, in qualche maniera, il "modus vivendi" mio e del 90% dei miei amici. Nulla di autoimposto, intendiamoci. È solo questione di salubre curiosità e di "visione critica delle cose." Onore e gloria al Condò, comunque: un illuminato. E in questi tempi bui gli illuminati sono merce preziosa. Anche il Guardia di Posta potrebbe essere degno di considerazione dal momento in cui decisesse di assumere una posizione se vogliamo più scomoda ma proprio per questo, arrecante maggiori soddisfazioni. Mi spiego: sostanzialmente il GdP si pone come vice-Apecar, Apecar bis, pseudo-Apecar o neo-Apecar che dir si voglia. Fatto sta che io lettore ho già il mio bravo daffare a leggere tra le righe (ma manco tanto, mi basta fiutare la rivista) l'annata con la quale l'Apecarcinoma ha concimato i suoi pensieri. Un secondo "censore" manderebbe in paranoia anche un consunto etilista quale il sottoscritto ha più volte dimostrato di essere. Un GdP intraprendente, invece di servire una nuova dose di bacchettate sulle falangi armate di Massimo Agnese from Udyne (il quale è secondo me un simpatico zuzzurellone che s'è spassato a pigliarci tutti per il culo), avrebbe mosso i suoi appunti direttamente al totem di questa rubrica: Apecarciofo. Già, proprio te.
Se il poeta Ferretti ti da del settario e dello stupido, lascia che il vecchio Tiresia ti giudichi come la schiuma del qualunquismo quando ti presenti con concetti tipo "non votiamo per niente, facciamogli stringere le chiappe, vediamo poi se qualcosa cambia". Vergogna! (faccio ammenda, mea culpa, cenere sul capo: era un momentaccio, come si dice da noi stavo *sottantreno* NdR) A parte che la frase "non votiamo per niente" può anche significare "votiamo per qualcosa", ed è questo il meaning che preferisco attribuirle, che dire di "Quel Gran Pezzo dell'Ubalda, tutta nuda e tutta calda" cannato con "Quel Gran Pezzo dell'Ubalda, tutta bona e tutta calda" (porco giuda questo è anche più grave: suggeritemi una degna punizione, e si che l'ho pure visto dieci volte, un capolavoro, NdR)?
Gesummaria, Paternoster e Jagermeister, cosa me tocca de legge! Capisco (ma non per questo giustifico) che pur di allargare il range di argomenti trattati nell'Apposta saresti disposto a iniziare dibattiti sulla semina del farro o sull'uso appropriato del "tappo cornu-

Questi disegni sono di CLAUDIO MILANI

Luca Brogi di Siena cerca una buona console per i GdR, le simulazioni di volo e quelle di guida. Praticamente l'N64, ma più realisticamente un Saturn o una Ps-X, anche se coi simulatori di volo hai poche speranze in listino.

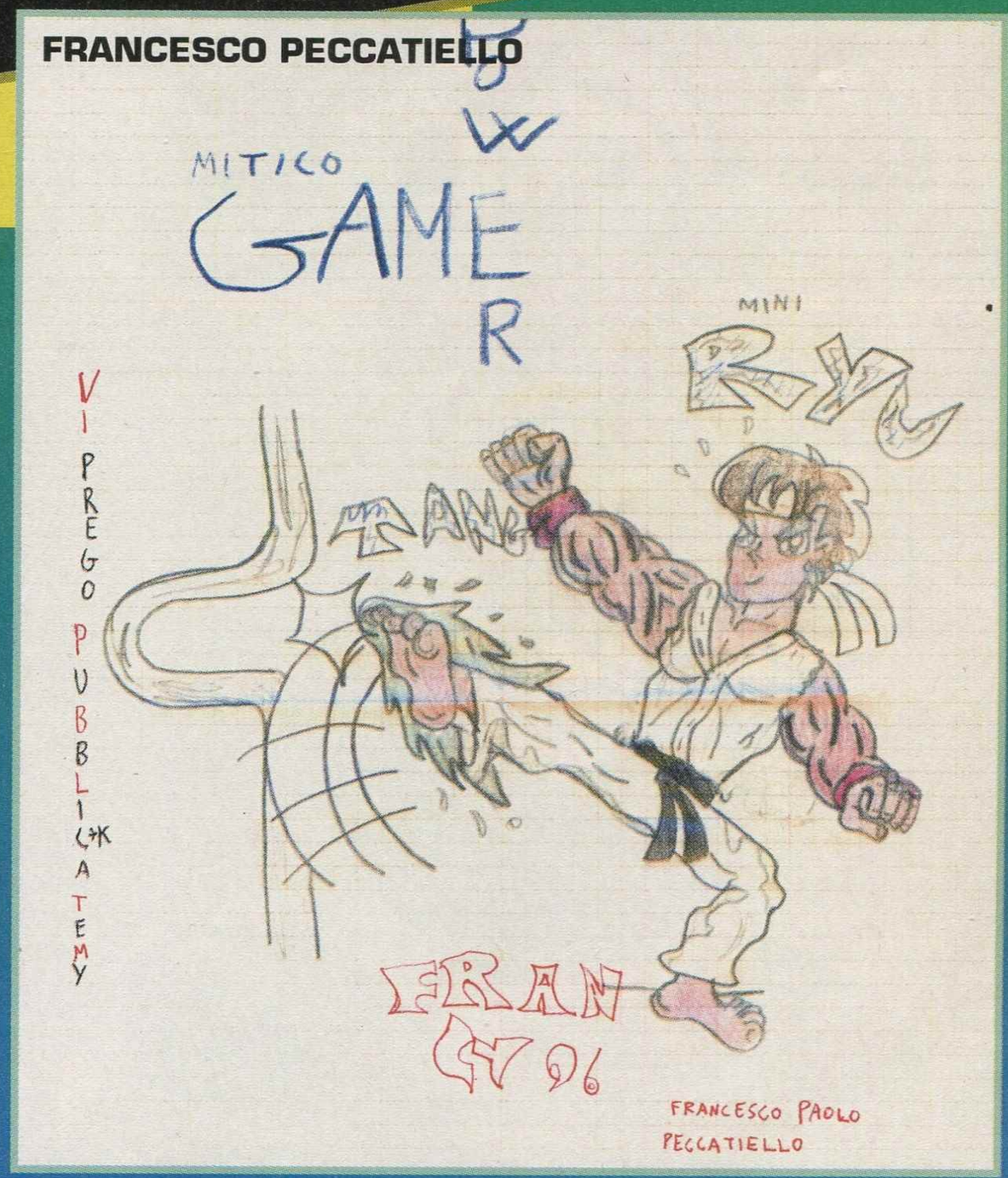
Comunque sia il Guardia di Posta che Massimo Angese ci hanno riscritto, e le loro lettere sono decisamente più civili e assennate di quelle che conosci anche tu. Questa cosa del doppleganger, dei transfertz di personalità e del momento di schizofrenia (che chiaramente è quello in cui i due hanno scritto le lettere più meditate) è preziosissimo e va difeso. Secondo me è già sconvolgente il fatto che questi due canotti in balia dei flutti tempestosi del Grande Mondo Esterno abbiano trovato tempo e voglia di scrivere a un giornale,

to" nel'operazione di travaso del vino, ma a tutto c'è un limite. Anche e specialmente al numero massimo di volte che il nome "Take That" possa apparire sulle pagine di una rivista senza che sul lettore medio (medio-alto, và) si verifichino curiosi effetti dermatologici. A tal proposito, menzione d'onore per quel tocco di volpe di Alessandra Aledda form Nowara, autrice dell'indimenticabile aforisma "ognuno sa cos'è bene per sé stesso". Se fosse seguito da "ma non è detto che lo faccia" sarebbe perfetto. Però il punto è un altro: da quanto lei scrive, non è ben chiaro se a) Game Power lo accatta suo fratello (come riportato verso l'inizio della lettera) e lei lo legga a scrocco; b) le seimila lire per GP ce le mette lei e il fratello fila in edicola (fine lettera). Apecar, converrai con me che se l'evento a) è quello rappresentativo della realtà, alla mordace ma confusa Alessandra tocca aprire un fan club intitolato a Franco Battiato, mentre noi lettori, per far riacquistare dignità alla nostra rivista ci vedremo costretti a ritagliare dal n.46 di GP l'epistola (l'accento va sulla "o") della suddetta e affidare tristemente il quadratino di carta a questo vento si scirocco che imbratta la mia Panda bianca col suo odioso pulviscolo arancione. A presto,

Father Tiresias

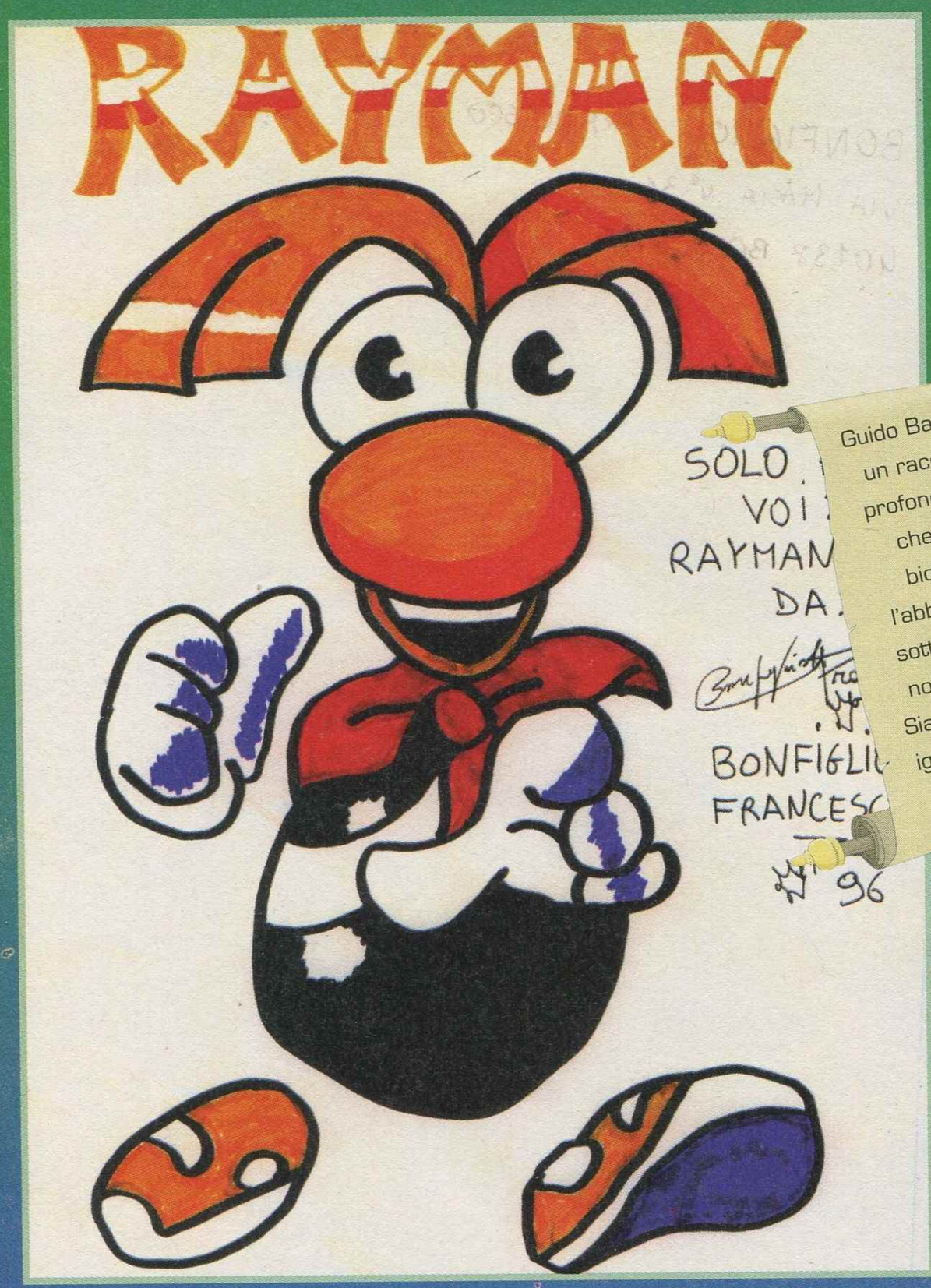
Padre, padre, se mi vedessi adesso. Ho gli occhiali da sole tipo moscone perché s'è scassata la serranda e il sole si riflette sul monitor già terrorista per conto suo. Il caldo ha fatto slittare il calendario interno a mercoledì quando invece è lunedì pomeriggio con una serie di conseguenze catastrofiche che non mi va neanche di scrivere. Sto combinato anche peggio di quando ho scritto le cose che contesti, ma giuro che era proprio un periodaccio: ero senza soldi e senza affetto, in compagnia di un violino infame che ancora non capisco come funzioni.

FRANCESCO PECCATIELLO



L'APPOSTA

neanche a una trasmissione televisiva dove pure il pavimento è "mitico", per dire quello che gli passava di dire. Pensa che è già tantissimo che loro e altri occupino il loro tempo ANCHE con una rivista, con molte foto ma con indubbiamente una grande quantità di parole a condire, e non tutti controcanti a "Tekken 2 è bello", "Johnny Bazookatone fa schifo" e se permetti c'è di che gioire. Questi hanno inconsciamente chiaro che il giornale è un mezzo in cui si esprimono idee con meno filtri possibili: Game Popomero è un servizio pubblico più dell'autobus e della Zingara. A questo punto, fateci un applausone e (solo le donne) copriteci di baci.
Il videoludente quando scrive di sé, scrive quello che non sa. E solo noi abbiamo queste colonie batteriche di vere e proprie menti geniali che conservano l'innocenza a cui tutti cerchiamo di correre appresso, senza sapere manco dove è fuggita (groan). Game Power in questo senso cerca di difenderli finché può dal più squassante boss di fine livello mai visto: il Normalizzatore. Se quello ti sega, sei arrivato al capolinea. Crescendoli e pascendoli siamo consapevoli di preparargli un futuro disagiato e dissestato ma, insomma, qualcuno lo deve fare. Questi saranno i tipi che domani sui quiz per l'ammissione al servizio di leva dovranno rispondere "SI" a "Ti piacciono i fiori?" e "NO" a "Faresti il fioraio?". Questa è gente che saprà far sudare gli psicologi ai colloqui di lavoro e sarà più o meno disoccupata tutta la vita a meno di vigorose spinte o botte di chiappa tremende. La nostra è una missione umanitaria: stiamo difendendo questi pulcini nella stoppa (ma galli balinesi potenziali) dal tonno a pinne gialle e dallo snack che ti fa sentire giusto. Sono menti non pure, ma libere di sporcarsi dove e come gli pare meglio. Pure noi ovviamente siamo dei grandi encefali e ci meritiamo tutti i complimenti possibili, ma sarà niente in confronto alla soddisfazione di vedere questi lettoranti capire che quando bevono un'aranciata in bottiglia in realtà stanno firmando cambiali per le medicine, e mettersi in mezzo sempre e comunque a costo di beccare una tranvata. Questi probabilmente moriranno pure presto, perchè le cose degli eroi vanno così. Per questo insistiamo tanto con la faccenda dell'abbonamento.



Guido Baratta ci invia un racconto molto profondo, nel senso che della fossa biologica in cui l'abbiamo scagliato sotto forma di palla non si vede la fine. Siamo degli illetterati ignoranti, perdonaci se puoi.

E CANTAVA LE CANZONI

Caro Apecaspiterina,
mi chiamo Gianluca, ho 12 anni e scrivo da Latina. Nonostante la mia relativamente giovane età ho avuto un Commodore 64, mentre ora posseggo uno Snes e un Game Gear. Da poco meno di sei mesi leggo Game Pentium e penso di essere in grado di non parlare a vanbera ("vanvera", si dice vanvera, NdR. Tanto su questa rivista non ci sono premi per l'ortografia, chettefrega, NdR) di hardware e software, anche se non ritengo di mettermi nella cattedra di chi può dire se è meglio Saturn o PS-X, o se è meglio *Killer Instinct* o *Mortal Kombat 3* (è meglio *Pray for Death*! NdR), cosa che solo una persona lì nell'EMpireo può dire... Se non vado errato ho letto sulla vostra rivista del programma di Nintendo, Sega e Sony di portare sulle loro rispettive console Internet, con tutti i vantaggi che questo può comportare per l'utente, come probabilmente giocare a *Tekken* o *Zelda 64* con un tizio che abita a Tokyo e avere informazioni dettagliate sui nuovi giochi in uscita, demo, ecc. Ma sono due le cose che io mi chiedo, ovvero, provate a pensare quanto potrà costare questo servizio, tra apparecchiature e abbonamento, e mi chiedo se ci sarà un vantaggio per le grandi case produttrici mettere in rete software che, come dite voi, potrà persino essere customizzato! Voglio vedere se chi ha la possibilità di giocare in rete si dirige ad alleggerire il borsellino nei negozi specializzati... e questo comporterebbe una grave crisi del mercato, in cui forse le grandi case ammortizzeranno le spese con il costo del servizio (pagato dal videogiocatore), ma dove i rivenditori che possibilità avranno? Non penso che portare le grandi console " a livello di Internet" sia una grande idea, e non credo neanche che avrà grande successo, ma questo fa nascere spontanea la domanda: perchè sul PC c'è stato il boom? Forse perchè la IBM non ha, se non sbaglio, diritti sul sotfware per le sue macchine? La risposta è "non lo so", allora che facciamo, lo chiediamo a Lubrano?
No, a Game Power.
PS: Non saltatemi a piè pari solo, e unicamente, perchè sono "piccolo"...

Bad Keyboard

Mai praticato in vita mia lo sport del salto del fanciullo. Rimembro invero un'attività collegata al lancio del medesimo, ma mi sfuggono contesto e momento inerziale. Oltretutto ecco una buona occasione per fare piena luce sul futuro delle console, che NON SARÀ Internet tout court, ma una santa mescolanza tra quello che è qui e ora e quello che addaveni. Internet è una decisamente una meta ambita per i produttori di console, e questa attrazione sconfigge per logica ogni timore di "crisi del mercato": la rete è molto diversa da quell'enorme Sega Channel che immagini tu. Potrai giocare in rete con Playstation, Saturn e N64 esattamente come oggi ci giochi sul PC, vale a dire con programmi commerciali, che si comprano in negozio, che prevedono la possibilità di essere giocati in rete. In gergo, dei "client" molto evoluti che possano sfruttare le capacità dei "server" che cento su cento Sega, Sony e Nintendo provvederanno ad attrezzare. La rete è un'estensione del gioco tradizionale, non la sua morte. Un'appendice particolarmente grossa ma assolutamente non intenzionata a mandare in cancrena tutto l'apparato videoludico. In più, l'esplosione del fenomeno Internet (non solo su PC, anche Macintosh e Amiga e tutte le piattaforme di questo mondo) si è verificato essenzialmente perchè per la prima volta il computer appariva realmente come quello che è davvero, ossia un

mezzo di comunicazione multilivello. Pensa che la SIP accatasta miliardi su miliardi ogni secondo che passa grazie a un media parecchio meno evoluto come il telefono. Internet ha aperto la strada all'alfabetizzazione informatica interessando al fenomeno anche gli arrotini (che finalmente possono imparare on line come i cinesi affilano i coltelli) e le categorie di persone più lontane dai computer che tu possa immaginare (Random ad esempio, sempre vicinissimo al frigo con le birre), in virtù -specialmente - di un costo d'accesso, tra apparecchiature, software e spese di aggancio, assolutamente abbordabili: il massimo che spenderai all'inzio per andare in rete con una console non supererà ragionevolmente il mezzo milione (poco più di Super Mario 64...) e questa cifra è destinata a crollare. A tutti gli effetti la Rete è uno stravolgimento culturale, sociale e (purtroppo?) anche economico, di cui Sega, Sony e Nintendo non avrebbero potuto permettersi di non tenere conto, e comunque tranqi: il Game Gear è esente dal futuro e tutto filerà liscio. Perché per la fortuna dell'economia giapponese, i dipendenti di Sega, Sony e Nintendo non si fanno gli assegni da soli come quelli dello Studio Vit: a fine mese qualcuno li paga davvero.

NUNTEREGGAECCHIU'

28 Maggio ore 18.30 - notizia tratta da Studio Aperto. Un ragazzo di 19 anni si è suicidato giocando con i Giochi di Ruolo. No, non mentre stava giocando, solo dopo aver giocato. Si è impiccato in un boschetto. Un sociologo ha parlato, per dire che i GdR non sono l'eroina (meno male), però se avesse potuto votare, avrebbe votato contro. E adesso vogliono ritirarli dal mercato nazionale. Che abbiano finalmente capito che il vero nemico della società non è il videogioco, ma il gioco di ruolo?

Rob Interstellar Overdrive Halford

Nella natura umana da qualche parte si annida, assieme agli istinti naturali e legittimi di stirare sotto le vecchiette e di impalare i bambini, l'impulso irrefrenabile e primario di distruggere tutto quello che non si conosce perché, per istinto di sopravvivenza, rappresenta pericolo. Videogiochi e Giochi di Ruolo, ma più in generale i mass media con predilezione per Internet rappresentano l'attuale nemesi di pisciologi, sociopoli e podologi. Una forza in grado di estrometterli per bruta forza da quella nicchia sociale che hanno raggiunto. In un certo senso come dicevo prima è legittima difesa ed è normalissimo che sia così. In America ci sono associazioni contro tutto, ottimi sistemi per tenere a freno le paranoie e impedire che tutti sbrocchino e vadano a massacrare la gente in metropolitana. Valvole di spurgo come tante altre: gruppi di persone, anche numerosi e divisi in vari stati, convinti che il male dell'Universo si annidi nella carta igienica (non scherzo) e figure tipo i leggendari nazi dell'Illinois (se avete visto The Blues Brothers avete presente) sparse un po' ovunque, dai cospiratori contro il Latte Condensato fino ai demonologi del merengue. Nel Medioevo, oltre a farla dalla finestra, si potevano incontrare leggi severissime simili a quelle che molti vorrebbero vedere oggi, ma era per l'appunto il medioevo.
Una per tutte riguardava i musicisti: tutti quelli che che avessero inserito dei tritoni (note distante esattamente tre toni l'una dall'altra) ben precisi all'interno delle loro composizioni, erano passibili di pena di morte. Questi tritoni, tra l'altro responsabili di suoni molto cupi e inquietanti, erano definiti "Diabolus in Musica", venivano quindi accusati di evocare il demonio ed erano pertanto proibitissimi. Ripeto, il periodo era lo stesso in cui le donne non potevano vedere né ascoltare un flauto nelle notti di luna piena -pena la reclusione -, ma c'è una cosa carina: Giovanni da Palestrina scrisse la messa per Papa Marcello, giudicata per anni la cosa più santa mai fatta dall'uomo, e ovviamente era piena di tritoni, solo scritti per parti late, praticamente in modo subliminale, invisibili cioè se non a musicisti davvero colti. Inutile aggiungere che la messa di papa Marcello di vittime ne ha fatte davvero poche (al massimo ha fatto abbioccare qualcuno), e poi ci sono gli esempi relativi al nostro campo: guardate Albini, da piccolo dava fuoco alle Barbie e adesso è uno stimato megadirettore e non mette mai gli spilli sotto le unghie dei redattori se non quando questi sono legati e pertanto perfettamente a loro agio.. Random uccideva i maggiolini a cacciavitate, ma lo stile con cui ha impacchettato la sorella nel domopak non lascia dubbi sulla sua effettiva grande classe. Dobbiamo dire queste cose, per evitare la lectospirosi allergica ai sociologi Alberanti.
Se Game Pitocco vendesse una copia per ogni imbecille che parla minuto, saremmo da molto tempo a spassarcela con le dee in pelle di Phobos, o in alternativa anche a Ostia in una pensione di quarta.

Nighttiger soffia e rizza il pelo alla vista prospettica dell'N64 e relative periferiche, teorizzando con molta saggezza sulle opinabili scelte della Nintendo. Purtroppo, Super Mario 64 azzera ogni rancore. Anche a noi avremmo sparato volentieri un po' di veleno.

E BERTA FILAVA

Carissima reda di GP, chi ti scrive è un ragazzo di 18 anni (è arrivato proprio oggi il foglio di leva, purtroppo: speravo che si perdesse nei meandri della burocrazia italiana, ma ahimè come spesso accade la burocrazia italiana per certe cose funziona bene, eccome). Ah dimenticavo, bella Tizià, come te butta, so' de Roma pur'io, poro te, in mezzo a tutti quei polentoni (Davero, pensano solo a lavorà, NdR)! Questa lettera non vuole essere una lettera di complimenti o critiche (potreste dare un tono un po' più serio alla rivista, comunque va bene lo stesso, dopotutto è una rivista di videogiochi). Videogiochi che non sono certo più violenti di tanti film che ci propinano, anche in prima serata, ma è meglio lasciar perdere, infatti sembra che ci sia gente contenta che l'Italia sia sempre, in ogni campo, l'ultima ruota del carro, manifestando pregiudizi e applicando un ostracismo nei confronti di un'industria che ormai è una realtà molto importante nel mondo dell'economia. L'industria del videogame è una realtà, mentre sono i videogiochi a essere una finzione, un gioco e non il contrario, come tanta gente vorrebbe far

GAME EVOLUTION

VENDITA E NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

Largo Appio Claudio, 367-369 **M** Giulio Agricola - 00174 Roma
Tel. 06/71.58.60.95 - Fax 06/71.58.61.26
Orario 10,00 - 13 ,00 / 16,00 - 20,00 - Lunedi mattina chiuso.

PlayStation™

NOVITA' LUGLIO/AGOSTO

DIE HARD TRILOGY	USA
FADE TO BLACK	USA/EURO
FORMULA ONE (F1)	EURO
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	USA/EURO
KING OF FIGHTER '95	JAP
MACROSS	JAP
MEGATUDO 2096	JAP
NAMCO MUSEUM VOL. 3	JAP
OVER BLOOD	JAP
PANG	USA
RACING GROOVY	JAP
SONIC WING SPECIAL	JAP
SAMURAI SHODOWN 3	JAP
TOTAL N.1	JAP
TOP GUN	USA
ZERO DIVIDE 2	JAP
X-MEN	JAP

GIA' DISPONIBILI

ACTUA SOCCER	EURO	99
DARKSTALKERS (VAMPIRE)	JAP	159
DEADHEAT ROAD	JAP	149
EXTREME PINBALL	USA	99
GUNDAM 2	JAP	149
PHILOSOMA	JAP	119
PUZZLE BOBBLE 2	USA	99
RESIDENT EVIL	USA	129
RIDGE RACER REVOL.	EURO	110
SKELETON WARRIORS	USA	109
SIDEWINDER	JAP	159
TEKKEN 2	JAP	159
TRUE PINBALL	EURO	110
TOP GUN-FIRE AT WILL	USA	129
TOTAL NBA	EURO	110

SUPER NINTENDO™

£. 59.000
ZOMBIES
AERO THE ACROBAT 2

£. 69.000
TRUE LIES
WARLOCK
SUPER METROIDS
BOMBERMAN 2
ZELDA
KID KLOWN IN CRAZY CASE
GHOUL PATROL
SLAMMASTER

£. 79.000
SAILOR MOON
MAXIMUN CARNAGE
DEMON'S CREST
MICKEY & MINNIE
PUYO PUYO

£. 99.000
TETRIS & DR. MARIO
RANMA 1/2 3
PUZZLE BOBBLE
KILLER INSTINCT

MEGA DRIVE

£. 59.000
BOOGERMAN
CASTELVANIA
CONTRA HARD CORPS
MICKEY MANIA
WONDER BOY 6
DEVIL'S COURSE (GOLF)
NBA JAM
ROCKET KNIGHT ADVENT.
CLAYFIGHTER

£. 69.000
DRAGON BALL Z
SAMURAI SPIRIT
SAILOR MOON
ECCO THE DOLPHIN JR.
DYNAMITE HEADDY
MAXIMUN CARNAGE
PUNISHER

£. 99.000
COMIX ZONE
LION KING
TOY STORY
SPOT GOES TO HOLLYWOOD

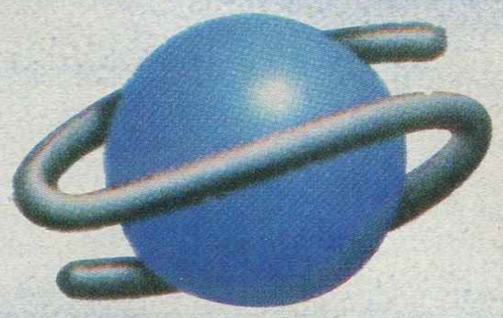
PLAYSTATION UNIVERSALE E SATURN BIANCO DISPONIBILI

Volante + cambio + pedali
£. 159.000

ED INOLTRE... NUMEROSI TITOLI PLAYSTATION DA £ 99.000

Giochi per GAME BOY GAME GEAR E NEO GEO CD a partire da £. 39.000

ED INOLTRE... NUMEROSI TITOLI SATURN DA £ 49.000



SEGA SATURN

NOVITA' LUGLIO/AGOSTO

BOMBERMAN	JAP
DESTRUCTION DERBY	USA
DIE HARD TRILOGY	JAP
FATAL FURY 3 REAL BOUT	JAP
NIGHTS INTO DREAMS	JAP
NIGHT + JOYPAD ANALOG.	JAP
NEED FOR SPEED	JAP
WORLD HEROES PERFECT	JAP
PANG	JAP
PUZZLE BOBBLE 2	JAP
SAMURAI SHODOWN 3	JAP
SONIC WING SPECIAL	JAP
TORICO	JAP
TRUE PINBALL	USA
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	USA
WARRIORS OF FATE	JAP

GIA' DISPONIBILI

BATTLE MONSTER	JAP	69
DAYTONA USA	JAP	79
DARIUS GAIDEN	USA	99
DRAGON'S LAIRS 2	USA	129
EARTHWORM JIM 2	USA	110
FIFA SOCCER '96	USA	99
GUARDIAN HEROES	JAP	119
GUNBIRD	JAP	119
GUNGRIFFON	JAP	129
KING OF FIGHTERS '95	JAP	139
NBA ACTION	USA	TEL.
PANZER DRAGOON 2	JAP	109
SEGA RALLY	USA	99
SKELETON WARRIORS	USA	110
STREET FIGHTER ALPHA	USA	119
TOH SHIN DEN S	JAP	119
VAMPIRE HUNTER	JAP	119
VICTORY GOAL '96	JAP	129
VIRTUAL TENNIS	USA	109
WIPE OUT	USA	119

ATTENZIONE: SE NOLEGGI UN GIOCO PER TUTTO IL MESE DI AGOSTO RISPARMI IL 50%!!

TELEFONACI PER LE ULTIME NOVITA' PLAYSTATION E SATURN !!!

Tutti i prezzi sono IVA inclusa - Arrivi settimanali - I prezzi potrebbero subire variazioni
Novità d'importazione - Vendita per corrispondenza

Tutti i Marchi e le foto sono dei rispettivi proprietari
Grafica by Xemas Ufficio Roma 06/84.11.117

credere. Se poi c'è gente che non sa cogliere questa sostanziale differenza, ma della loro scarsa capacità di critica e direi anche salute mentale. Comunque la mia vuole solo essere la lettera di un diciottenne che ha passato la sua vita a giocare e non vede il motivo di smettere proprio adesso: io sono passato per il VCS2600 (di terza mano), sale giochi a volontà (beato te, NdR), poi la rivoluzione degli 8 bit (il C64 era un grande computer), poi la Commodore che metteva paura a tutti piazzando sul mercato l'Amiga, il più grande home compute di tutti i tempi, era uno spasso: *Kick Off* a casa, *Street Fighter* al bar.
Adesso vicino al PC c'è uno Snes e una PS-X. Il messaggio che voglio mandare ai miei compagni diciottenni, che passano brutti momenti perhè ormai sono diventati grandi e pensano che queste cose non facciano più per loro: fregatevene di quello che dicono i genitiri ("ma quando cresci?", "ormai vai a votare e passi ancora il tempo a giocare come i bambini"), fregatevene degli amici che vi prendono ingiro per passare un po' il tempo: IO HO 18 ANNI E MI PIACE LEGGERE I FUMETTI, GIOCARE CON LE MIE CONSOLE, SUONARE LA CHITARRA E "DIVERTIRMI" E NON ME NE VERGOGNO.
Ciao a tutti (anzi, ciriciao gente)

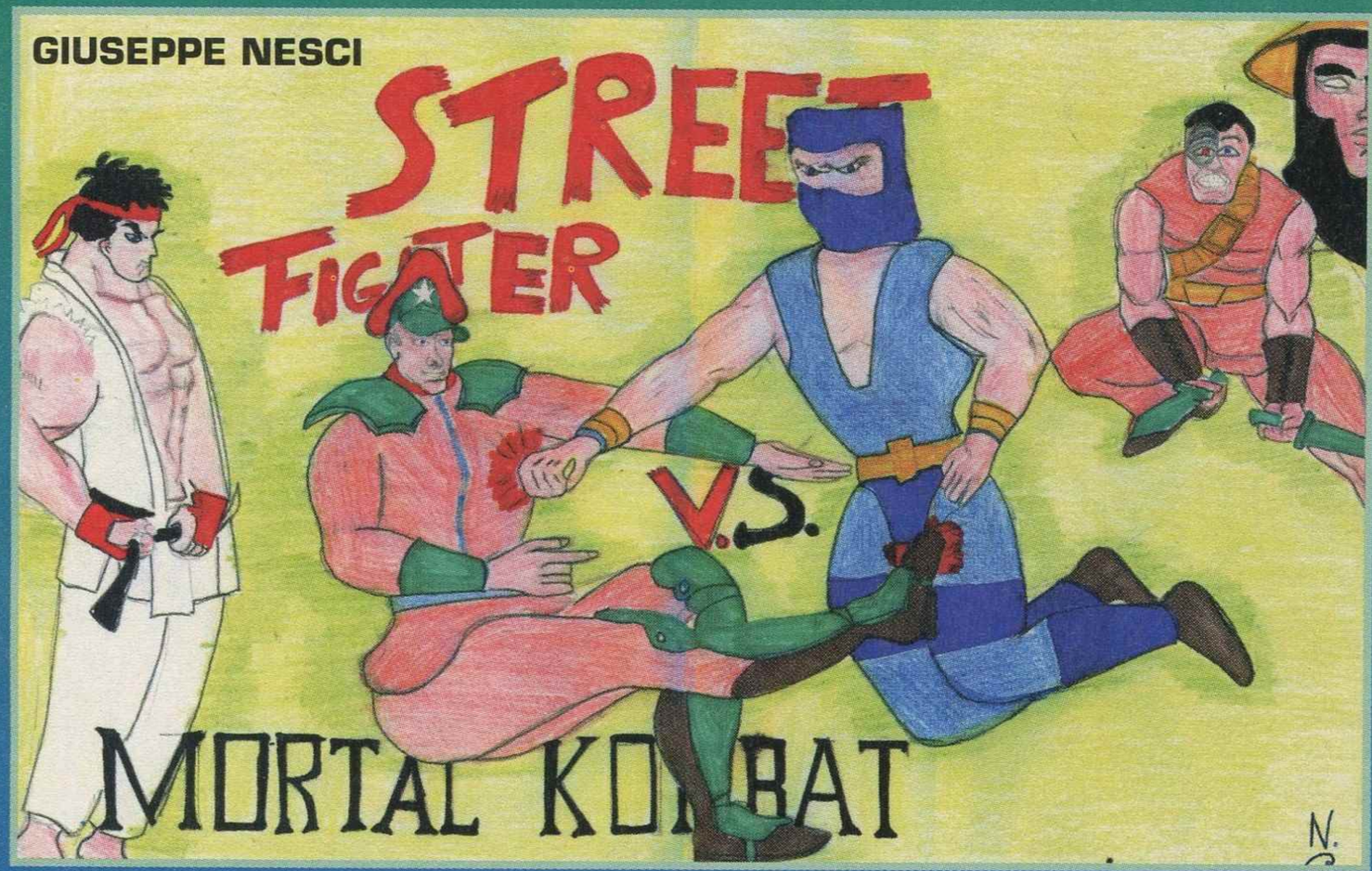
Giank 78

Massimilano Agnese smantella punto per punto le accuse del Guardia di Posta, devo dire con un certo stile. Io mi tolgo di mezzo, scannatevi tranquilli.

Se non mi vergogno io di come suono il violino non vedo perchè dovresti vergognarti tu di suonare la chitarra: massimo rispetto alle ultime ruote del carro! La realtà desolante è che non c'è nessuna crociata morale dietro gli attacchi ai videogiochi e ai giochi di ruolo, la risposta alla lettera di Rob Halford era solo un quadro idilliaco che possiamo solo sognare. L'etica c'entra davvero poco, e la pecunia, checchè ne dicano gli antichi, odora e parecchio: il mercato del multimedia ruba potere alla televisione e toglie le sedie sotto il sedere a chi a questo potere è molto interessato: vedrete che quando il contenuto pubblicitario di videogiochi e prodotti multimediali raggiungerà le scandalose quote rintracciabili ovunque, e quando anche quest'oasi felice sarà stata ben recintata, nessuno si alzerà più indignato puntando il dito. Noi per primi, ma magari si sbrigano, che forse riusciamo a comprare quel ventilatore da soffitto di cui invero abbisognamo assaje. Comunque pure te, figlio mio, ogni tanto esci da casa e dal bar, sennò poi attaccano a scartavetrare le bowls pure a noi e non abbiamo neanche l'otto al totogol per consolarci. Insomma.

Salvatore di Sanbendettodeltronto incita la N più grande che c'è a darsi una mossa...è questione di giorni, anzi, ormai, è solo questione di soldi.

GIUSEPPE NESCI



GIANNA GIANNA GIANNA ovvero COME STAVAMO IERI SARA' COSI' DOMANI

Caro Apecar, leggo sempre più spesso nella stimata Apposta delle lettere di ormai non più giovani lettori che, molto probabilmente, non hanno ancora giocato con le nuove console (Saturn e Playstation) o con gli ultimi giochi per Megadrive (per esempio *Toy Story*, fantastico gioco da voi non recensito) (l'abbiamo fatto per SNES, NdR) e Snes (*Super Mario RPG, Killer Instinct*). Perchè affermo questo? Perchè questi lettori affermano che i vecchi giochi (*Galaga, Joust, Asteroids*, ecc...) sono più divertenti di *Toh Shin Den* o *Tekken*! Ma è ridicolo! Naturalmente ognuno ha i suoi gusti, ma è mai possibile che dei giochi, anche se divertenti, vecchi e poco adeguati al momento, possano dare gli stessi attimi di divertimento delle console odierne? A proposito di questo, mi è sembrato di capire da alcune lettere che erano meglio le vecchie console come l'Atari 7800, dove si poteva giocare a *Galaga*, che per esempio la Playstation dove si può giocare a *Tekken 2*? Secondo gli autori di queste lettere , "non riusciremo a provare le stesse emozioni che avevamo con *Galaga* & co.". A questo punto credo di aver capito il loro pensiero: effettivamente a quei tempi tenere in mano un joypad era una novità che suscitava un'emozione molto diversa da quella di adesso, perchè ormai noi videogiocatori ci siamo abituati, è una specie di premonizione su quello che sarebbe diventato il nostro futuro tecnologico. Dato che tu sei un esperto del genere, mi appello alle tue conoscenze per sapere se sbaglio o meno. Inoltre mi farebbero molto piacere le tue riflessioni su questo argomento. Un salutone con tanta stima,

Christian, Trapani

L' argomento è stantio, e io risposte vere non ne ho mai sapute dare, a maggior ragione adesso che fa caldo. Disimpegnamoci e rigiriamo la domanda. Quella vera sarebbe: "è meglio ricordare quanto era bello ieri o vedere cosa c'è di buono oggi?", ma sembrerebbe un Bill Gates un po' rincoglionito. La risposta, mettiamola così. Se questa estate giocherò in link con qualcuno Sega Rally *o* Daytona *(annata 95) o quello che te pare, mi divertirò sicuramente. Se il giorno dopo giocherò a* Super Sprint *(annata 86) con le stesse persone, mi divertirò uguale. Se poi capiterà l'occasione per un Nascondino gigante o un Rubabandiera on the beach bollente a piedi scalzi, mi divertirò almeno quanto in sala giochi, se non di più perchè a Rubabandiera Maria Teresa (che è un dono del cielo) in genere ci gioca, e a* Mortal Kombat *no. Per quanto riguarda i giochi in doppio o in multiplo, il livello è assolutamente lo stesso. Per il lone player, il discorso cambia: anche io preferisco* Tekken *a* Karate Champ, *ma il primo* Super Mario *batte qualsiasi* Tekken *così come le avventure testuali Infocom e Magnetic Scrolls si puppano tutti i Full Motion Video che ti ricordi. Certo che il gusto personale è l'ultima barriera e che i giochi di oggi sono molto attraenti, ma in qualche modo bisognerà spiegarsi il boooom degli emlatori (vedi ZETA di Luglio/Agosto) e l'indiscutibile successo delle compilation di vecchie glorie per Playstation. Resta il fatto che per il giorno che metteranno Acchiapparella e i Quattro Cantoni su CD probabilmente saremo già in Paradiso, o almeno nell'Eden visto che le possibilità di coinvolgere Maria Teresa diverrebbero parecchio consistenti. Visto il bicipite dell'omaccione della splendida fanciulla, non si esclude la sala rianimazione del policlinico di Cetraro (CS) .*

BOTTA E RISPOSTA blues

Questo maledetto sembra un'introduzione ma in realtà è un portale verso la Dimensione Parallela. Potete sperimentarne l'efficacia poggiando la rivista a terra ed entrando nei limiti della circonferenza con tutti e due i piedi.

Vorrei sapere cosa ne pensi di *Doom* per Snes, che voto gli daresti e se, in vista del NU64 che ho intenzione di comprare, sia il caso di farci un pensierino.

BK

Ho smesso di pensare a Doom da quando c'è Duke Nukem' 3D, comunque la versione Snes è un po' una ciofeca. Quella per Nintendo 64 si preannuncia migliore, soprattutto per quanto riguarda l'impatto grafico (e vorrei vedere), ma mentre aspetti ti potresti anche accontentare della versione per il 16 bit della Nintendo.

Ho comprato un vecchio gioco di ruolo per SNES, che si chiama *ShadowRun* e sono bloccato perchè non riesco a trovare la password per il computer di Jake Armitage. Aiuto!

Andrea, Roma

Shadowrun è il primo gioco che ho finito per Snes tutto da solo e la soluzione, erroneamente attribuita a Dupont, è uscita su GP 28 del Maggio 94. Comunque, se l'ho finito io, devo dedurre che non è un titolo troppo difficile, quindi insisti senza cedere alla soluzione pronta. Però l'arretrato richiedicelo lo stesso, che fa bello.

Che fine ha fatto Red Fury?

Bad Hawk e Bad Wolf

Ecco, io lo sapevo che prima o poi doveva succedere. Pronunciando quel nome avete scatenato l'ira repressa per secoli di Morroides, terribile dio ittita. Quello che potete aspettarvi di patire è il diabete fino alla cecità e la condanna sempiterna a ruttare in luogo pubblico. Red Fury, sei ancora nei nostri cuori. Sempre meglio che nei nostri uffici.

Dilettissimo Apecar Vedremo mai una console a 128 bit dopo le console dell'ultima generazione? Cosa significa la parola "bit"? Viene usata come unità di misura solo per la grafica?

Giancarlo

Console a 128 bit, entro il 99 dovremmo avere pure quelle. Non c'è motivo per non esserne sicuri. La parola "bit" indica la più piccola quantità di informazioni gestibile da un computer. 8 bit formano un byte, 1024 byte formano un Kbyte, 1024 Kbyte formano un Megabyte e così via fino alle parti basse dei listini della Ram. La grafica non c'entra molto, il numero a fianco alla parola bit indica la potenza di calcolo di quella particolare macchina e, per diretta conseguenza, la capacità di gestire grafica migliore.

È vero che la PS-X non riuscirebbe a realizzare un gioco come *Virtua Fighter 2*?

Giacomo "Doh"

No. È vero invece che nessuno gli permetterà mai di farlo, Sega esclusa. Ultimamente la voce che la Segasoft sia pronta a sviluppare giochi per Playstation ha trovato conferma, ma trattasi pur sempre di una voce di corridoio, ed è un corridodio di infimo ordine. Questo molto probabilmente non siginificherà Daytona USA e Virtua Fighter su PS-X, cosa che sarebbe, tra l'altro, una sorta di controsenso, ma perchè mettere il carro davanti al bue, vivemo e vedemo.

Caro carretta a tre ruote, vorrei sapere i tre migliori picchiaduro e picchiaduro a scorrimento per Saturn. Ciao e buona indigestione di miscela.

Emanuele Lombardo

Virtua Fighter 2 è tutto quello di cui hai bisogno. Picchiaduro a scorrimento veramente buoni non ne conosco, probabilmente ci sarà qualche Double Dragon, ma niente di che.

Caro Apecar, vedremo mai uscire su PS-X un gioco basato sul quanto mai vecchio ma bellissimo film di Ghostbusters, magari tipo *Bio Hazard*?

Anonimo

Mi dispiace figliolo, ma non posso fornirti motivi di gaudio o tripudio, né occasioni per saltare sulla sedia. Zero carbonella per quanto riguarda Ghostbusters, ma è previsto un seguito di Resident Evil (o Bio Hazard, chiamalo un po' come te pare)

Cosa sono i poligoni texturati?

Gianni Zongo, Roma

Sono quelle figure piane che nell'ordine: hanno rovinato i videogiochi, 2) hanno rovinato i videogiocatori facendogli spendere miliardi in macchine sempre più potenti e 3) Sono quella cosa che rende Super Mario 64 diverso da Super Mario World.

Caro Ape, toglimi una curiosità, sei stato contento dei risultati elettorali?

Matteo Colombi

Posso solo dire che avevo azzeccato i pronostici, ma mi sarebbe piaciuto di più azeccare quelli del totogol, che avrebbero dato maggiore soddisfazione e una vecchiaia meno problematica.

Caro Treruote di Game Poppa, la mia domanda è semplice semplice, perché le versioni Pal dei giochi per PlayStation escono con mesi di ritardo? Non sarebbe più logico se si unificassero i formati?

Luca Zambataro

Beata innocenza. Devo dedurre dalla tua scrittura, che ancora ne deve passare di acqua sotto i ponti prima che potrai tagliarti con il rasoio a pile del nonno, perciò cercherò di risponderti in maniera concisa. Le case produttrici di console vogliono sapere esattamente quante copie vendono di ogni gioco in ogni mercato, proprio per differenziarli, le varie versioni, NTSC, PAL e SECAM (quest'ultima ormai in disuso) ritornano utili per capire come vanno le cose in Europa e quali sono le differenze con il Giappone o con altri mercati.

È vero che per lavorare a GP bisogna essere raccomandati?

Maurizio Avanti, Milano

Verissimo! Perciò, se vuoi unirti al magico mondo di Gheim Puah, inviaci una bella bustarella, a noi Mani Pulite ci fa un baffo!

LA DOMANDA PIÙ ISPIRATA DEL MESE È:

E se fossimo in Crescita zero?

Luna di Ronda.

GAME POWER Questionario 1996

1) Quale ragione ti spinge ad acquistare Game Power?

- La copertina ❑
- Le recensioni ❑
- Le anteprime ❑
- Le notizie ❑
- Gli help ❑
- La grafica ❑
- Gli speciali ❑
- I contenuti nel suo complesso ❑
- L'obiettività delle recensioni ❑

2) Quali sono le rubriche di Game Power che ti piacciono di più?

	Mi piace molto	Mi piace	Non mi piace
L'Apposta	❑	❑	❑
Botta & Risposta	❑	❑	❑
News	❑	❑	❑
Anteprime	❑	❑	❑
Speciali/Interviste	❑	❑	❑
Prove	❑	❑	❑
Coin Op	❑	❑	❑
Game Over	❑	❑	❑
Help	❑	❑	❑
Classifiche	❑	❑	❑

3) Come hai scoperto Game Power?

- Dalla pubblicità su una rivista ❑
- Da un amico ❑
- In edicola ❑
- In un negozio di videogiochi ❑

4) Con che frequenza comperi Game Power?

- Ogni numero ❑
- Regolarmente (1 ogni 2 o 3 numeri) ❑
- Qualche volta (1 ogni 5 o 6 numeri) ❑
- E' la prima volta ❑

5) Cosa ti influenza maggiormente nella tua scelta di acquistare una rivista?

- Il contenuto ❑
- Il prezzo ❑
- La copertina ❑
- Un gadget in omaggio ❑

6) Quanto tempo passi a leggere Game Power?

- 1/2 ora ❑
- 1 ora ❑
- 1-2 ore ❑
- 2-3 ore ❑
- 4-5 ore ❑
- + di 5 ore ❑

7) Cosa farai di questa copia di Game Power?

- La colleziono ❑
- La do a un amico ❑
- La butto via ❑
- La conservo per consultarla quando ❑
- acquisterò uno dei giochi recensiti ❑

8) Comprerai il prossimo numero di Game Power?

- Certamente ❑
- Forse ❑
- Dubito ❑
- No ❑

9) Hai mai acquistato un gioco grazie a una recensione di Game Power?

- Si ❑
- No ❑

Se sì, dopo averlo giocato, ti sei trovato d'accordo con la recensione?

- Sì ❑
- No ❑

10) Trovi regolarmente GP in edicola?

- Si ❑
- No ❑

Se no, in quale edicola di quale città vorresti trovarlo

(scrivi l'indirizzo)? .....

11) Quante altre persone, oltre a te, leggono abitualmente la tua copia di GP?

- Nessuna ❑
- 1 ❑
- 2 ❑
- 3 ❑
- 4 ❑
- Più di 4 ❑

12)Leggi altre riviste di console/computer?

- Sì ❑
- No ❑

Se sì, quali?

- Consolemania ❑
- Super ❑
- Mega ❑
- TGM ❑
- ZETA ❑
- PC Gamer ❑
- Il Mio Computer ❑
- CLIC ❑
- PC GAME PARADE ❑
- K ❑
- Altre ❑

13) Se potessi cambiare una cosa di Game Power per migliorarla, cosa cambieresti?

.....

.....

14) Quanti anni hai?

- Meno di 12 ❑
- 12-15 ❑
- 16-18 ❑
- 19-24 ❑
- 25-30 ❑
- Sopra i 30 ❑

15) Sei:

- Maschio ❑
- Femmina ❑

16) Sei:

- Studente ❑
- Se sì, che scuola frequenti ❑
- elementari ❑
- media inferiore ❑
- media superiore ❑
- università ❑
- Lavoratore: ❑
- Dipendente ❑
- Autonomo ❑
- Part-time ❑
- In cerca di lavoro ❑

17) Quale console/computer possiedi (o puoi utilizzare, ad esempio, da un amico) attualmente e quale intendi acquistare nei mesi a venire ?

	Possiedo	Posso utilizzare	Intendo comprare
Nintendo GameBoy	❑	❑	❑
Nintendo SuperNES	❑	❑	❑
Nintendo Ultra 64	❑	❑	❑
Sega Mega Drive	❑	❑	❑
Sega GameGear	❑	❑	❑
Sega Saturn	❑	❑	❑
Sony PlayStation	❑	❑	❑
Atari Jaguar	❑	❑	❑
Neo Geo	❑	❑	❑
3DO	❑	❑	❑
IBM PC	❑	❑	❑
Amiga	❑	❑	❑
Macintosh	❑	❑	❑

Altro.....

18) Se possiedi più macchine, quale utilizzi principalmente

- Nintendo GameBoy ❑
- Nintendo SuperNES ❑
- Nintendo Ultra 64 ❑
- Sony PlayStation ❑
- Sega Mega Drive ❑
- Sega GameGear ❑
- Sega Saturn ❑
- Atari Jaguar ❑
- Neo Geo ❑
- 3DO ❑
- IBM PC ❑
- Amiga ❑
- Macintosh ❑
- Altro ❑

19) Quanti giochi possiedi?

- Nessuno ❑
- 1 ❑
- 2-5 ❑
- 6-10 ❑
- 11-25 ❑
- 26-50 ❑
- + di 50 ❑

20) Quanti giochi comperi?

- Ufficiali d'Importazione ❑
- Nessuno ❑
- Un paio all'anno ❑
- Uno ogni tre mesi ❑
- Uno ogni due mesi ❑
- Uno al mese ❑
- Due al mese ❑
- Tre al mese ❑
- + di 4 al mese ❑

21) Quanti giochi ricevi in regalo?

- Nessuno ❑
- Un paio all'anno ❑
- Uno ogni tre mesi ❑
- Uno ogni due mesi ❑
- Uno al mese ❑
- + di uno al mese ❑

22) Quanto tempo passi a giocare ogni settimana?

- Meno di un'ora ❑
- 1-2 ore ❑
- 2-4 ore ❑
- 4-6 ore ❑
- 6-8 ore ❑
- 10-12 ore ❑
- + di 12 ore ❑

23) Come giochi a videogiochi?

- Da solo ❑
- In gruppo ❑
- Con un amico ❑
- Con la famiglia ❑

24) Da quanto tempo giochi a videogiochi?

- meno di un mese ❑
- meno di 3 mesi ❑
- meno di 6 mesi ❑
- meno di un anno ❑
- da 2 anni ❑
- da 3 anni ❑
- da 4 anni ❑
- da 5 anni ❑
- da più di 5 anni ❑

25) Quali sono i fattori principali che influenzano le tue scelte nell'acquisto di un videogioco (pensa agli ultimi due o tre giochi acquistati). Segnalane tre numerandoli in ordine di preferenza.

	Mi influenza molto	Mi influenza un po'	Non mi influenza
La recensione su una rivista	❑	❑	❑
L'anteprima su una rivista	❑	❑	❑
Un demo	❑	❑	❑
Il consiglio di un'amico	❑	❑	❑
La pubblicità su una rivista	❑	❑	❑
La pubblicità in TV	❑	❑	❑
La dimostrazione in un negozio	❑	❑	❑

26) Dove comperi abitualmente i giochi?

- Grandi Magazzini ❑
- Computer Shop ❑
- Negozi di giocattoli ❑
- Per corrispondenza ❑
- Negozi di elettronica ❑
- di consumo ❑
- Altro ❑

27) Quali di questi generi di giochi preferisci?

	Mi fanno impazzire	Mi piacciono	Non mi piacciono
Sparatutto	❑	❑	❑
Simulazioni	❑	❑	❑
Giochi di guida	❑	❑	❑
Giochi di Ruolo	❑	❑	❑
Adventure	❑	❑	❑
Giochi su licenza	❑	❑	❑
Picchiaduro 2D	❑	❑	❑
Picchiaduro 3D	❑	❑	❑
Sportivi	❑	❑	❑
Piattaforme	❑	❑	❑
Rompicapo	❑	❑	❑

28) Come impieghi il tuo tempo libero (oltre a giocare)

	Ogni giorno	Due volte alla settimana	Una volta al mese	Raramente
Pratico Sport	❑	❑	❑	❑
Guardo la TV	❑	❑	❑	❑
Guardo videocas.	❑	❑	❑	❑
Ascolto Musica	❑	❑	❑	❑
Ascolto la radio	❑	❑	❑	❑
Gioco in sala giochi	❑	❑	❑	❑
Vado al cinema	❑	❑	❑	❑
Leggo fumetti	❑	❑	❑	❑

Altro .....

29) Come impieghi il tuo tempo libero (oltra a giocare)

	Ogni giorno	Due volte alla settimana	Una volta al mese	Raramente
Pratico Sport	❑	❑	❑	❑
Guardo la TV	❑	❑	❑	❑
Guardo video	❑	❑	❑	❑
Ascolto Musica	❑	❑	❑	❑
Ascolto la radio	❑	❑	❑	❑
Gioco al bar (coin-op)	❑	❑	❑	❑
Vado al cinema	❑	❑	❑	❑
Leggo un libro	❑	❑	❑	❑

Altro .....

30) Quali tra i seguenti prodotti acquisti di tua iniziativa?

	Ogni gioeno	Due volte alla settimana	Ogni mese	Raramente
Audio CD	❑	❑	❑	❑
Musicassette	❑	❑	❑	❑
Videocassette	❑	❑	❑	❑
Bibite	❑	❑	❑	❑
Chewing Gum	❑	❑	❑	❑
Snack	❑	❑	❑	❑
Vestiti	❑	❑	❑	❑
Scarpe da ginnastica	❑	❑	❑	❑
Fumetti	❑	❑	❑	❑
Libri	❑	❑	❑	❑

Se sei arrivato fin qui avrai tutta la nostra riconoscenza. Ma prima di tagliare o fotocopiare questa pagina e spedirla all'indirizzo indicato vogliamo sapere ancora una cosa da te: chi sei, dove abiti e che computer/console possiedi.

Nome _____

Cognome _____

Indirizzo _____

Cap _____ Città _____ Prov _____

Computer/Console _____

Caro lettore,

negli ultimi mesi il mondo delle console è cambiato profondamente. Le console a 16-bit sono ormai un ricordo dei tempi che furono: il presente è a 32-bit e tra poco anche a 64-bit.

Inevitabilmente, i cambiamenti più o meno recenti hanno inciso anche sugli usi e costumi dei videogiocatori. Le lettere che riceviamo sono utili indizi per conoscere i nostri lettori, ma non ci bastano. Vogliamo saperne di più.

Caro lettore, questa è la tua opportunità per dirci quello che pensi di **Game Power** e come possiamo migliorarlo, per dirci chi sei e cosa vuoi da una rivista di videogiochi. Rispondendo alle domande potrai lasciare il tuo segno sui futuri numeri di GP. Non ci interessano i complimenti (anche se non guastano), ma le critiche, perché l'obiettivo di questo questionario è di migliorare la rivista non di crogiolarci nell'adulazione.

Sappiamo di chiederti un grosso favore, ma si tratta soltanto di dieci minuti del tuo tempo. Dieci minuti che cercheremo di ripagarti con una rivista sempre più in sintonia con i tuoi desideri e le tue preferenze.

Quindi compila per favore il questionario, ritaglia la pagina (o fotocopiala se non vuoi rovinare la rivista), piegala seguendo le linee tratteggiate e fermala con un punto mettalico o del nastro adesivo. Appiccicaci un francobollo e spedisci il tutto al solito indirizzo.

Grazie da parte di tutta la redazione.

Istruzioni per piegare il questionario:
Piegate lungo la linea tratteggiata la parte 1
Quindi piegate, sempre lungo la linea tratteggiata la parte tre.
Chiudete le parti con una pinzatrice.
Affrancate con un francobollo da L.750
Scrivete il vostro nome, cognome e indirizzo e imbucate il tutto

Mittente

nome . . . . . .

cognome . . . . . .

indirizzo . . . . . .

cap . . . . . città . . . . . .

STUDIO VIT
VIA AOSTA, 2
20155 MILANO

AFFRANCARE

Pag.16

Vieni avanti, creativo!

PSX PER TUTTI

Il nuovo sistema operativo a basso costo della Sony permetterà a chiunque di creare giochi

***Samurai Shodown* a 32 bit**

SNK SU PSX

La saga di Samurai Shodown RpG destinata raggiungere anche le super console di casa Sony e Sega

Pag.18

IL BIKINI PIÙ BELLO È QUELLO DELLA VICINA D'OMBRELLONE

E CHE SIANO VACANZE, PER TUTTI

Ancora oggi, anche se potrà sembrare strano ai più, esistono persone che vivono nell'amletico dubbio di quale console comprare. La PalyStation è meglio del Saturn, oppure e vero il contrario? Ma come, con il Nintendo 64 alle porte, o meglio nei negozi, stiamo ancora a domandarci quel console è la migliore?

Eppure è così semplice fare una scelta. Basta sapere cosa si vuole dalla vita. Se preferite giocare ai coin op della Sega, quando andate in sala giochi con i vostri amici, allora non avete nessuna alternativa, compratevi un Saturn, tanto, prima o poi, verranno convertiti tutti i titoli prodotti per le macchine da sala, fatta eccezione, forse, per *Virtua Stirker*.

Preferite una console più duttile? In grado di permettervi di avere a disposizione titoli di ogni tipo, a livello di *Tekken 2*, *Total NBA '96* e *Jumping Jack 2*? Allora correte a prendere una PlayStation.

Siete dei patiti di Super Mario e della Nintendo? Siete convinti che Shigeru Miyamoto sia Dio in terra? Dovete fare in modo che il Nintendo 64 faccia parte del vostro arredamento, a qualsiasi costo, e la parola "costo" non è stata scritta a caso, visto qual è il dazio che si deve pagare all'importazione parallela.

In ogni modo, il vero cruccio di questa estate, non dovrebbe essere, per nessuno di noi, quale sarà la console o il gioco del momento, bensì, come, e dove passare le vacanze, in santa pace e senza che nessuno ce le rovini.

In fin dei conti passiamo mesi a cercare di capire quale sarà la nuova strategia di questa o quella casa di produzione o quando, la data software house, realizzerà la conversione del suo gioco migliore. Perché non dedicare questi due mesi senza preoccuparsi dell'industria dei videogiochi? Anche i programmatori vanno in vacanza, e che vacanze.

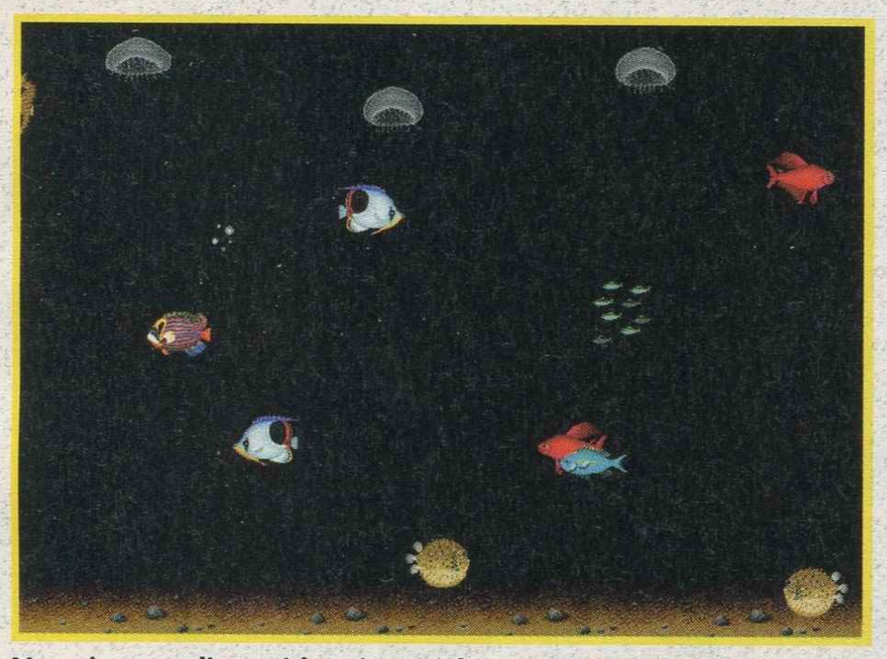
L'immagine che viene data dai videogiocatori è sempre stata quella di bambini troppo cresciuti, e non si può dare tutti i torti a chi la pensa così. Provare a essere diversi, almeno per un po', darebbe fastidio?

Il nostro consiglio è quello di smettere, almeno per un paio di mesi, di pensare all'industria videoludica e di dedicarsi a qualcosa di diverso, che siano le ragazze (o i ragazzi), il sole o ilibri, scegliete voi, l'importante è uscire dal seminato.

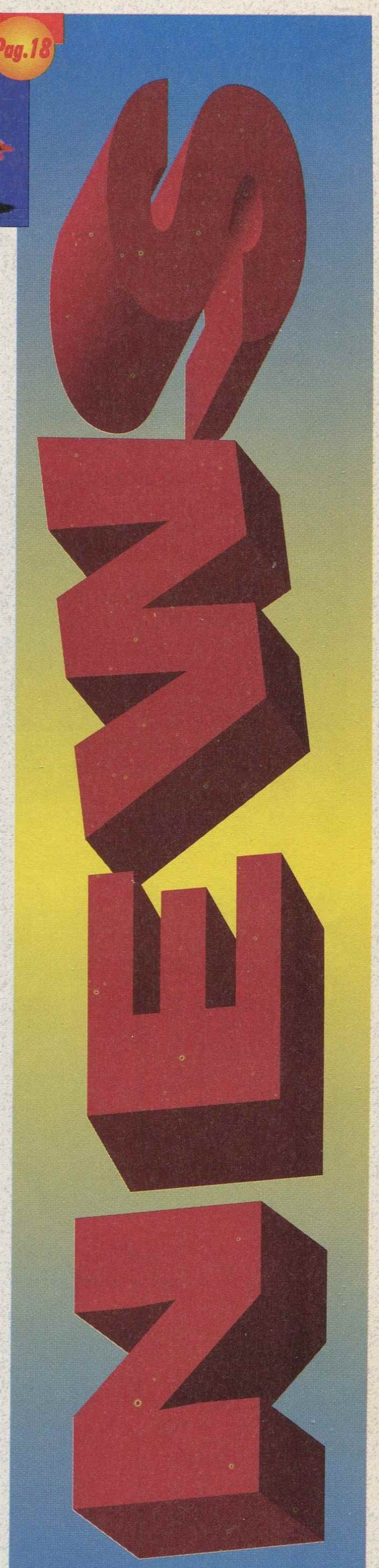
Non esiste alcun motivo al mondo per cui si debba pensare ai nuovi titoli della Sony o alle conversioni della Sega, non in questo momento, almeno. A settembre, quando ci rivedremo, le cose saranno più sicure e più limpide. Se è vero che una volta all'anno conviene prendersi una vacanza dalla vita quotidiana, è anche giusto, una volta all'anno, prendersi una vacanza dai videogiochi. D'altronde il mercato continuerà a esistere, con o senza di noi.

Ci sarà tempo, al rientro, a settembre, di decidere , o capire come si muoverà il mercato, il nostro consiglio è quello di passare delle vacanze spensierate, senza sclerare seguendo le logiche dei mercanti di console. Ci vediamo più avanti, e buone vacanze a tutti!

• *La Redazione*



Non si tratta di un videogioco, è l'immagine che tutti gli amanti del mare vorrebbero vedere.



NEWS

UNA PLAYSTATION PERSONALIZZATA

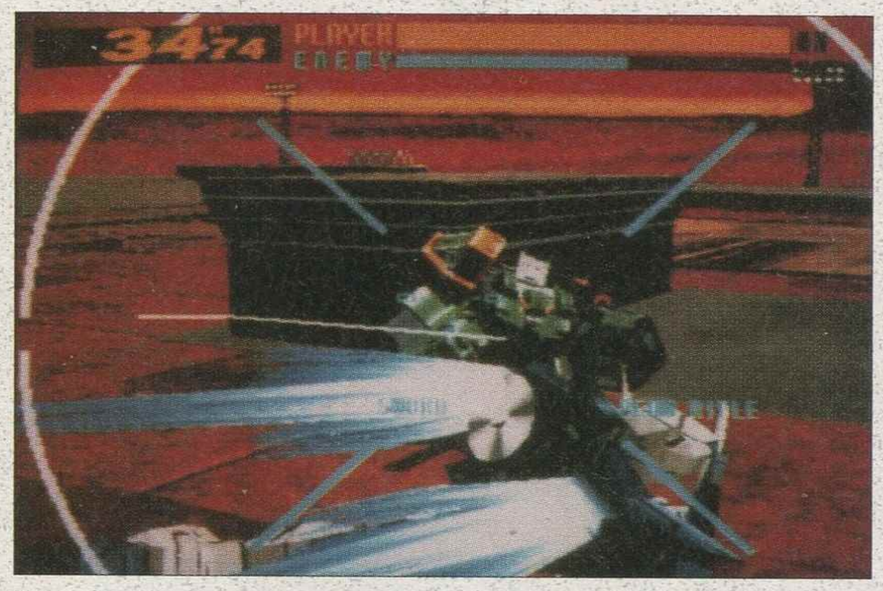
Console Point, negozio di Montecatini Terme, in provincia di pistoia, ha avuto un'idea davvero niente male. Quella di "personalizzare" le PlayStation con delle illustrazioni ad aerografo. Logicamente chi desidera avere un PSX di questo tipo può scegliere il disegno che vorrebbe vedere sulla propria console, e siamo sicuri che difficilmente l'argomento sarà diverso da quello dei videogiochi. Il tempo di lavorazione non supera i due o tre giorni e gli amici di Console Point accettano ordinazioni da tutta Italia, sia che riguardino privati o altri negozi. Perf avere ulteriori informazioni, o dei ragguagli sui prezzi, è sufficiente telefonare allo 0572/770394.

UN GIOCO IN LINK PER SATURN?

TI SPIEZZO IN DUE

La Sega ha intenzione di produrre *Virtual On* con l'opzione a due giocatori

Senza dubbio *Virtual On*, il gioco di combattimento tra mach della Sega, è un titolo che si adatterebbe perfettamente all'opzione in link. È chiaro che i giocatori possono giocare contro il computer, ma sembra che la Sega vega l'opzione a due giocatori, con due macchine (e due monitor) come il metodo migliore per sfruttare appieno le caratteristiche del gioco.
Se così fosse, si tratterebbe del primo gioco per Staurn ad adottare il cavo link, il cui lancio è previsto proprio per la fine di quest'anno, data in cui dovrebbe trovare spazio, sugli scaffali dei negozi, *Virtual On*.
Risulta lampante, che il gioco si presta in maniera ottimale al gioco a due, e potrebbe essere il modo migliore per introdurre l'opzione di collegare due console tra loro, cosa che la PlayStation fa già da tempo.



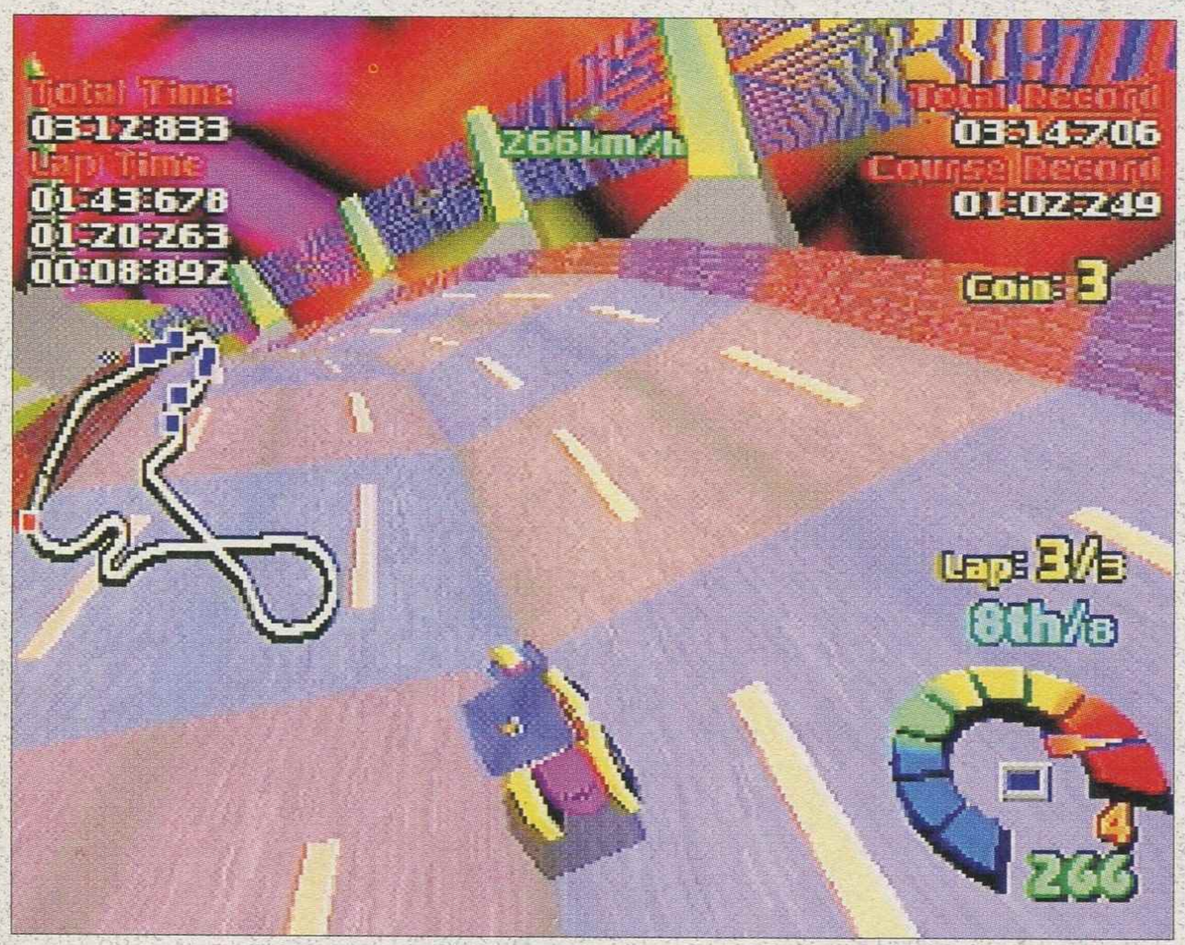
***Virtual On* in versione arcade è stato uno dei maggiori successi della passata stagione, per Saturn sarà lo stesso?**

LA SONY HA PRODOTTO UN SISTEMA OPERATIVO A BASSO COSTO

ADESSO TOCCA A NOI

Let's Create è il nome del kit. Il limite? La creatività!

La commercializzazione di un sistema di sviluppo da casa per PlayStation permetterà anche ai profani di realizzare i propri giochi. Chiaramente è necessario avere una certa conoscenza dei metodi di programmazione e possedere un PC. Per il mese di luglio, il kit dovrebbe essere nei negozi giapponesi, e, nelle intenzioni, dovrebbe permettere a tutti coloro che hanno una certa capacità di realizzare quelli che vengono chiamati, in gergo, "Garage Games", proprio perché realizzati da privati, senza il supporto di grosse case di software.
Il kit conterrà un cavo per collegare, tramite interfaccia, la PlayStation a un PC e, inoltre, ciò che sarà possibile utilizzare, acquistando Let's Create, conosciuto in Giappone con il nome di Net Yarouze, comprende, le librerie standard di programmazione in C, le librerie matematiche PlayStation, una utility per realizzare immagini renderizzate in 3D, librerie sonore, un compilatore R3000 per il linguaggio C, un cavo linker e un debugger.
Non si conoscono ancora le intenzioni della Sony per la commercializzazione di questo prodotto in Europa, ma quel che si sa e che la società giapponese è molto interessata nel vedere la qualità dei garage games che verranno prodotti in Giappone.
L'idea di base è che, rendendo accessibile un sistema di sviluppo a una platea più ampia, permetterebbe uno sviluppo creativo maggiore, anche se gli utenti non potranno pubblicare i loro giochi autonomamente, anche se, senza dubbio, i titoli migliori potrebbero godere dell'appoggio della stessa Sony, un po' com'era accaduto ai tempi dell'Amos per Amiga. In ogni caso, il costo del sistema non è certo paragonabile a quello di un comune gioco, essendo intorno ai 1200 dollari, poco meno di 2 milioni di lire.



Con *Let's Create*, chiunque potrà realizzare titoli del calibro di *Motot Toon GP 2*, l'importante è avere alcune conoscenze di programmazzione in linguaggio C.

SONY

PERGIOCO®

vendita telefonica per tutta Italia

PLAYSTATION

PLAYSTATION SONY	449.000
giochi	
3D LEMMINGS	89.900
ACTUA GOLF	89.900
ACTUA SOCCER	89.900
ADIDAS POWER SOCCER	99.900
AGILE WARRIOR	109.900
AIR COMBAT	89.900
ALIEN TRILOGY	99.900
ALONE... Jack is Back	89.900
ASSAULT RIGS	89.900
BUST MOVIE 2	99.900
CRITICOM	99.900
CYBERSLED	89.900
CYBERSPEED	99.900
D	99.900
DEFCON 5	89.900
DESCENT	94.900
DESTRUCTION DERBY	99.900
DISCWORLD	89.900
DOOM	99.900
EXTREME GAMES	89.900
EXTREME PINBALL	109.900
FIFA SOCCER 96	99.900
GALAXY FIGHT	99.900
GEX	99.900
GOAL STORM	99.900
HEBEREKE'S POPOITTO	89.900
HI-OCTANE	99.900
IMPACT RACING	99.900
INTERN. TRACK & FIELD	99.900
JOHNNY BAZOOKATONE	89.900
JUMPING FLASH	79.900
JUPITER STRIKE	89.900
KILEAK THE BLOOD	89.900
KRAZY IVAN	89.900
LOADED	99.900
LONE SOLDIER	79.900
MAGIC CARPET	109.900
MORTAL KOMBAT 3	104.900
NAMCO MUSEUM VOL.1	99.900
NBA In the Zone	99.900
NBA JAM	94.900
NBA LIVE 96	99.900
NEED FOR SPEED	109.900
NFL GAME DAY	99.900
NHL FACE OFF	99.900
NOVASTORM	79.900
OFF WORLD INTERC. EXTR.	79.900
OLYMPIC GAMES	99.900
OLYMPIC SOCCER	99.900
ON SIDE	99.900
PARODIUS	99.900
PGA TOUR GOLF '96	109.900
PHILOSOMA	89.900
POWER SERVE	99.900
PSYCHIC DETECTIVE	109.900
RAPID RELOAD	89.900
RAYMAN	99.900
RESURRECTION Rise of Robots 2	99.900
REVOLUTION X	89.900
RIDGE RACER	99.900
RIDGE RACER REVOLUTION	99.900
ROAD RUSH	99.900
SHELLSHOCK	109.900
SHOCKWAVE ASSAULT	109.900
STARBLADE ALPHA	89.900
STARFIGHTER 3000	99.900
STREET FIGHTER ALPHA	99.900
STRIKER '96	99.900
TEKKEN	104.900
THE RAIDEN PROJECT	84.900
THEME PARK	99.900
THUNDERHAWK 2	109.900
TOPOLINO e Sue Avventure	89.900
TOSHINDEN	89.900
TOSHINDEN 2	99.900
TOTAL ECLIPSE TURBO	99.900
TOTAL NBA	99.900
TRUE PINBALL	119.900
TWISTED METAL	89.900
VIRTUAL OPEN TENNIS	104.900
WARHAWK	89.900
WING COMMANDER III	109.900
WIPE OUT	99.900
WORLD CUP GOLF	89.900
WORMS	99.900
WWF WRESTLEMANIA	99.900
X-COM Enemy Unknown	89.900
X-COM Enemy Unknown Ing.	69.900
X-MEN CHILDREN OF ATOM	104.900
ZERO DIVIDE	99.900

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2	199.000
giochi	
BATTLE FRENZY	49.900
BRUTAL Paws of Fury	49.900
CASTLEVANIA	39.900
CLAYFIGHTER	44.900
DESERT STRIKE	49.900
DINO DINI SOCCER	39.900
DRAGON'S REVENGE	49.900
ECCO THE DOLPHIN 2	59.900
ETERNAL CHAMPIONS	49.900
FIFA SOCCER 96	79.900
KAWASAKI SUPERBIKE	49.900
LIGHT CRUSADER	115.900
MEGA GAMES 1	49.900
MEGA SWIV	49.900
MICKEYMANIA	59.900
MORTAL KOMBAT 2	69.900
MORTAL KOMBAT 3	119.900
MS. PAC-MAN	49.900
NBA JAM	44.900
NBA JAM Tournament Ed.	89.900
NBA LIVE 96	109.900
NHL HOCKEY '96	109.900
OLYMPIC SUMMER GAMES	89.900
PETE SAMPRAS TENNIS	49.900
PITFALL	49.900
PRIMAL RAGE	99.900
ROCKET KNIGHT ADVENT.	39.900
SKELETON CREW	49.900
SONIC & KNUCKLES	59.900
SONIC 2	49.900
STORY OF THOR	49.900
STREET FIGHTER II Champion Ed.	59.900
SUPER STREET FIGHTER II	109.900
THE INCREDIBLE HULK	49.900
THE JUNGLE BOOK	64.900
THE LAWNMOWER MAN	49.900
THE LION KING	69.900
TINTIN IN TIBET	114.900
TOY STORY	99.900
VIRTUA RACING	89.900
WARLOCK	49.900

SATURN

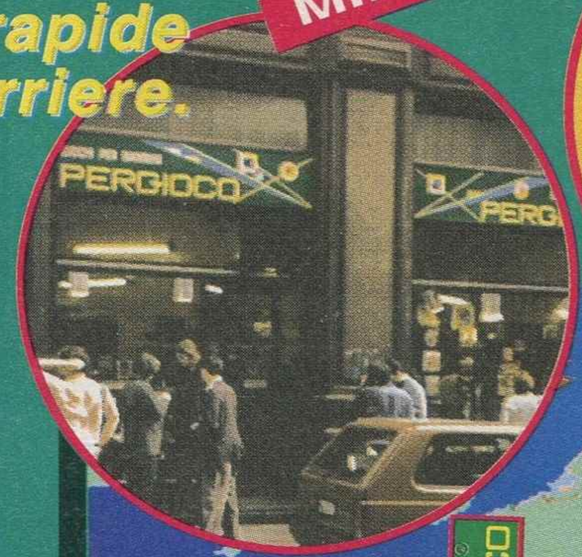
SATURN ONLY	489.000
giochi	
ALONE ... Jack is Back	89.900
BIG HURT BASEBALL	99.900
CLOCKWORK KNIGHT 2	99.900
CYBER SPEEDWAY	99.900
D	109.900
DAYTONA USA	59.900
DIGITAL PINBALL	129.900
EURO '96	139.900
FIFA SOCCER 96	109.900
FORMULA 1 CHALLENGE	99.900
GEX	99.900
HANG ON GP '96	99.900
HI-OCTANE	109.900
INTERNAT. VICTORY GOAL	89.900
JOHNNY BAZOOKATONE	89.900
MAGIC CARPET	109.900
MORTAL KOMBAT 2	109.900
MYST	119.900
MYSTARIA Realm of Lore	89.900
NFL QUARTERBACK	109.900
NHL ALL-STAR HOCKEY	119.900
OFF WORLD INTERC. EXTR.	59.900
OLYMPIC GAMES	99.900
OLYMPIC SOCCER	99.900
PANZER DRAGOON	69.900
PANZER DRAGOON II ZWEI	99.900
PARODIUS	99.900
RAYMAN	99.900
RESURRECTION Rise Robots 2	99.900
ROBOTICA	99.900
SEGA RALLY	129.900
SHELLSHOCK	99.900
SHINOBI X	99.000
SIM CITY 2000	109.900
STARFIGHTER 3000	99.900
THUNDERHAWK 2	89.900
TITAN WARS	89.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT3	89.900
VALORA VALLEY GOLF	89.900
VICTORY BOXING	99.900
VIRTUA COP	109.900
VIRTUA COP + PISTOLA	159.900
VIRTUA FIGHTER 2	129.900
VIRTUA RACING	114.900
VIRTUAL HYDLIDE	99.900
VIRTUAL OPEN TENNIS	104.900
WORLD CUP GOLF	89.900
X-MEN CHILDREN OF ATOM	109.900

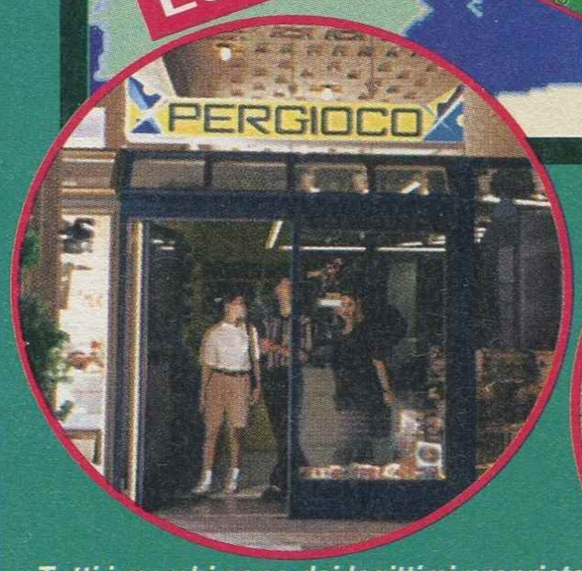
SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO	199.000
giochi	
90 MINUTES	139.900
ADDAMS FAMILY VALUES	79.900
ASTERIX & OBELIX	124.900
BATTLECLASH	59.900
BREATH OF FIRE	129.900
CLAYFIGHTER II	49.900
CLAYMATES	49.900
CYBERNATOR	59.900
DIDDY KONG QUEST (D.Kong 2)	134.900
DONKEY KONG COUNTRY	146.900
DOOM	89.900
FIFA SOCCER 96	116.900
FINAL FIGHT 3	129.900
GHOUL PATROL	89.900
HEBEREKE'S POPOON	49.900
ILLUSION OF TIME	59.900
KID CLOWN IN CRAZY CHASE	49.900
KILLER INSTINCT	89.900
LAMBORGHINI AMER.CHALL.	99.900
LEGEND	49.900
MORTAL KOMBAT 3	149.900
NBA LIVE 96	119.900
NHL HOCKEY '96	114.900
OLYMPIC SUMMER GAMES	124.900
PREHISTORIK MAN	99.900
PRIMAL RAGE	64.900
PUZZLE BOBBLE	119.900
SAILORMOON	59.900
SECRET OF EVERMORE	147.900
STARWING	69.900
SUPER BOMBERMAN II	49.900
SUPER DROPZONE	89.900
SUPER HOCKEY	89.900
SUPER MARIO ALL STARS	69.900
SUPER MARIO KART	89.900
SUPER MARIO PAINT	79.900
SUPER MARIO RPG	164.900
SUPER METROID	55.900
SUPER TENNIS	59.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	149.900
TINTIN IN TIBET	114.900
TOY STORY	169.900
TRUE LIES	44.900
VEGAS STAKES	89.900
VORTEX	49.900
WARIO'S WOODS	49.900
WARLOCK	49.900
YOSHI'S ISLAND Mario 2	149.900
ZELDA Link to the Past	49.900

Telefonate
02 / 29524256

Consegne rapide a mezzo corriere.





Tutti i marchi sono dei legittimi proprietari, i prezzi sono comprensivi di IVA e possono cambiare.

MILANO via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio - angolo via Dante

MILANO via ALDROVANDI
MM1 Lima - angolo via Plinio

ROMA via Degli SCIPIONI 109/111
Metro Ottaviano - quartiere Prati

(CH) LUGANO Q.re MAGHETTI 20
Nel centro storico culturale

PERGIOCO® Point MONZA (MI) via CAIROLI 5

NEWS

ANCHE L'INTERPLAY ENTRA NEL PROGETTO M2

Solo ora arriva la notizia che l'Interplay aveva, all'inizio dell'anno, investito alcune delle proprie risorse nel progetto M2 della Matsushita. In ogni caso, in seguito alla presentazione del Nintendo 64, la società inglese ha deciso di cambiare investimento, dedicandosi al progetto di un picchiaduro proprio per la super console della Nintendo. Un portavoce della Interplay ha detto che, "il progetto della Matsushita deve ancora essere definito, abbiamo preferito puntare su qualcosa di più sicuro. Consideriamo l'investimento sulla M2 a lungo termine, ma siamo sicuri che saprà dare i suoi frutti." Non vogliamo smentire quelli dell'Interplay, ma pare proprio che l'M2 sia diventata una sorta di fenice per i videogiocatori, staremo a vedere.

SAMURAI SHODOWN SU SUPER CONSOLE

LA SNK SI DEDICA SEMPRE DI PIÙ AI 32 BIT

Il Gioco di Ruolo destinato a girare su PlayStation e Saturn

Lo scorso anno, per i giocatori giapponesi, Samurai Shodown RpG, per Neo Geo, è stato uno dei titoli che hanno riscosso maggior successo. Oggi, sembra proprio che la SNK abbia deciso di sfondare anche nell'ambiente delle super console. Infatti, dopo *Kings of Fighter '95*, anche il gioco di ruolo di SS avrà la sua versione per le due super console di Sony e Sega. Non è stata annunciata nessuna data ufficiale, ma senza dubbio bisognerà attendere l'anno prossimo prima di vedere il gioco nei negozi. Samurai Shodown, in Giappone, è un vero e proprio culto, e uno dei motivi princimpali per cui la SNK riveste un ruolo di tutto rispetto nel panorama videoludico. Il NEoGeo CD non ha riscosso i frutti sperati, quindi, come decisione logica, la società giapponese ha deciso di produrre i propri titoli per console concorrenti, in attesa di tempi migliori. Non è detto che gli introiti delle vendite delle versioni per PSX e Saturn non servano per finanziare una nuova console, speriamo più potente, della SNK. È risaputo in guerra, in amore e nell'industria dei videogiochi, tutto è permesso.

I personaggi sono ,tra i più famosi tra i giocatori giapponesi, presto lo saranno anche per i possessori delle super console.

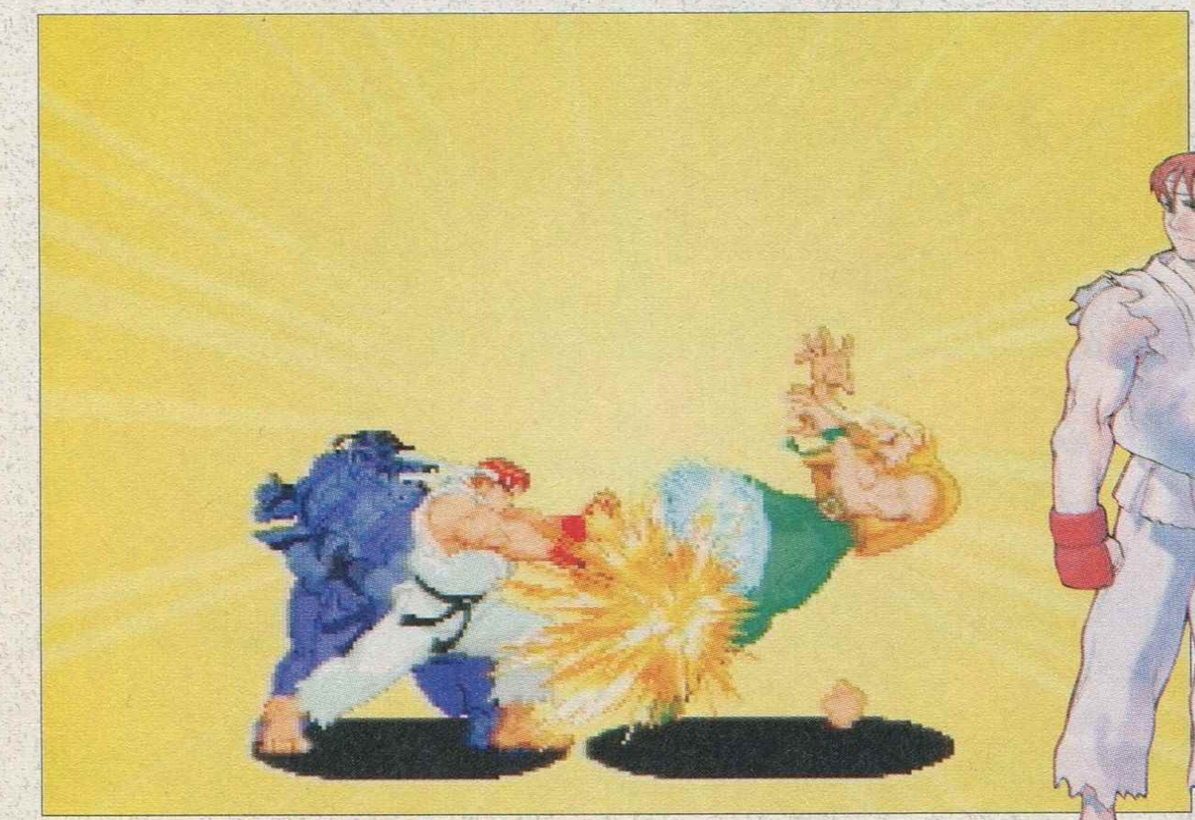
***Samurai Shodown* è il primo caso di picchiaduro trasformato in Gioco di Ruolo, sarà anche l'ultimo?**

FINALMENTE SEMBRA ARRIVATO IL MOMENTO!

STREET FIGHTER 3 È IN FASE DI SVILIUPPO

La Capcom ha ammesso che uno dei seguiti più attessi sta per arrivare

Street Fighter può essere considerato uno dei titoli di maggior successo della storia dei videogiochi, ma anche uno dei titoli che ha vissuto di rendita per un periodo di tempo enorme. Il terzo capitolo della saga di Ryu e Ken si fatto attendere per anni, ma sembra che ormai la Capcom si sia decisa a pubblicarlo. Dopo le varie sigle che hanno contraddistinto i titoli usciti fin'ora (Alpha, Turbo, ecc) pare proprio che per la fine del 1996 nelle sale giochi di tutto il mondo *Street Fighter 3* farà bella mostra di sé. Non si sa ancora molto dei personaggi che saranno presenti nel gioco, ma un portavoce della Capcom ha ammesso, "SF3 sarà dieci volte meglio di qualsiasi gioco abbiamo mai prodotto, sia per quanto riguarda la grafica che per la giocabiltà!". Sembra che al momento il gioco sia completo al 35%, ma ancora non ci è stato dato di sapere se, come alcune speculazioni sembravano indicare, il gioco sfrutterà grafica in 3D o quella canonica in due dimensioni che ne ha decretato il successo.

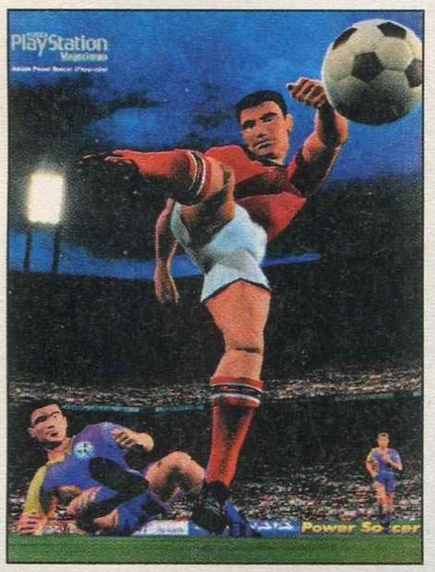


***Street Fighter Alpha* è l'ultimo episodio dell'infinita saga del gioco più famoso della Capcom.**

Ryu e Ken possono essere considerati i personaggi più significativi del gioco da cui è stato tratto anche un film.

ASTROCOMPUTER

F1
TELEFONARE



ADIDAS POWER SOCCER
L. 95.000

VIRTUA COP+VIRTUA GUN
L. 129.000

SATURN THE ENFORCER
L. 49.000

CONSOLLE

SUPER NINTENDO + 5 GIOCHI — **L. 319.000**

MEGA DRIVE II — **L. 169.900**

GAME GEAR — **TELEFONARE**

GAME BOY COLORATO
L. 99.000

SATURN (JAP) + 4 GIOCHI
L. 699.000

SATURN (USA) — **L. 739.000**

SEGA NOMAD
L. 379.000

SONY PSX (EURO)
L. 439.000

SONY PSX (JAP) + PAD + MEMORY
TELEFONARE

NEO GEO CDZ
L. 1.050.000

GIOCHI

TITOLI GAME BOY E NEO GEO CD DA L. 29.000

GAME GEAR

GP RAIDER	39.000
NBA JAM TE	39.000
POPILS	29.000
RISTAR	39.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000
SPEED TRAP	39.000
SONIC CHAOS	39.000
DEVILISCH	29.000
CHOPLIFTER III	39.000
ALIEN 3	35.000
NHL	39.000
WIMBLEDON TENNIS	35.000
AIRTON SENNA GP	39.000
JOHN MADDEN	39.000
X-MAN	39.000
ADDAMS FAMILY	35.000

ACCESSORI

ADATTATORE AUTO	TELEF.
BATTERY PACK	TELEF.

MEGA DRIVE

BATMAN E ROBIN	79.000
EXO SQUAD	109.000
GARDFIEL	49.000
MICRO MACHINE 96	79.000
NBA JAM T.E.	98.000
NHL 95	69.000
P. SAMPRAS 96	TELEF.
PGA TOUR GOLF 96	49.000
POWER RANGERS	99.000
REVOLUTION X	49.000
RANGER X	69.000
REAL MONSTER	69.000
SCOOBY DOO MYSTERY	79.000
SONIC KNUKLE	TELEF.
SPOT GOES HOLLYWOOD	99.000
STAR TREEK DEEP SPACE 9	89.000
THE OZE	69.000
TOP GEAR 2	69.000
VIRTUA RACING	85.000

SUPER NINTENDO

BARKLEY JAM	59.000
COLLEGE SLAM	79.000
DEMON CREST	59.000
DIRTY TRAX	79.000
DOOM	89.000
FATAL FURY 2	59.000
INDIANA JONES	79.000
LION KING	89.000
MICHAEL JORDAN	59.000
MICKEY MANIA	69.000
PTO II	99.000
STONE PROTECTORS	69.000
STREET HOCKEY 95	59.000
MIGHTY MAX	59.000
WILD GUN	79.000
ULTIMATE FIGHTER	79.000
SAMURAI SHODOWN	79.000
MARIO 2	109.000
S. MARIO RPG	129.000
S. ADVENTURE ISLAND II	69.000
TOY STORY	129.000

PITFALL	89.000
WWF	69.000
MAXIMUM CARNAGE	79.000
ADDAMS FAMILY	89.000

3DO

BATTLE SPORT	39.000
BC RACER	39.000
CANNON FODDER	39.000
DRUG WARS	49.000
GEX	39.000
GRIDDERS	29.000
MICROCOSM	29.000
THE PERFECT GENERAL	39.000
SESAME STREET	29.000
SHADOW	39.000
SPACE ACE	49.000
TRIP'D	39.000
ZHADNOST + PAD	49.000

PSX PAL

ACTUA SOCCER	89.000
ADIDAS POWER SOCCER	99.000
ALIEN TRILOGY	99.000
ALONE IN THE DARK	99.000
ASSAULT RIGS	79.000
"D"	89.000
DOOM	89.000
EXTREME PINBALL	79.000
FIFA SOCCER '96	79.000
LEMMINGS	79.000
MAGIC CARPET	79.000
NBA IN THE ZONE	89.000
NBA LIVE 96	99.000
NEED FOR SPEED	99.000
NFL GAME DAY	99.000
NOVASTORM	79.000
NHL FACE OFF	99.000
PGA TOUR GOLF	79.000
PRIMAL RAGE	89.000
PSYCHIC DETECTIVE	79.000
RIDGE RACER REVOLUTION	99.000
ROAD RUSH	79.000
STARBLADE ALPHA	79.000
STREET FIGHTER ALPHA	99.000
TRUE PINBALL	89.000
UFO DEFENSE	79.000
WARHAWK	79.000
WING COMMANDER III	89.000
WIPEOUT	79.000
ZERO DIVIDE	79.000

PSX JAP

BIO HAZARD	TELEF.
CAPTAN TSUBASA	159.000
CHAMP WRESTLER	99.000
DEAD HEAT ROAD	119.000
DOUBLE DRAGON	119.000
DRIFT KING	129.000
FIRE WRESTLING	99.000
FLOATING RUNNER	79.000
GALAXIAN 3	139.000
GRADIUS	119.000
GUNDAM 2.0	109.000
HYPER FORMATION SOCCER	99.000
HAR ROCK CUP	119.000
HERNIE HOPPERHEAD	89.000
HYPER FINAL TENNIS	129.000
JUMPING FLASH 2	139.000

KING OF BOWLING	79.000
LODE RUNNER	119.000
METAL JACKET	79.000
MOTOR TOON GRAND PRIX 2	139.000
OVER DRIVIN	129.000
POP TWIN BEE	89.000
PRIME GOAL EX	80.000
ROCKMAN X	139.000
S. FIGHTER M.	69.000
SNATCHER	99.000
TAGLIAERBE	99.000
TEKKEN 2	165.000
TOSHINDEN 2	139.000
V. TENNIS	129.000
VAMPIRE	129.000
WOLFANG	139.000

PSX USA

ASSAULT RIGS	69.000
CYBER SPEED	79.000
DESCENT	99.000
EXTREME GAMES	79.000
GEOM CUBE	89.000
HI OCTANE	59.000
IN THE ZONE	99.000
KRAZY IVAN	69.000
NBA LIVE '96	109.000
RESIDENT EVIL	129.000
REVOLUTION X	79.000
SHELLSHOCK	110.000
SKELETON WARRIORS	125.000
SLAM JAM 96	110.000
STREET FIGHTER ZERO	129.000
TEKKEN	99.000
THUNDER STRIKE	99.000
TOSHINDEN 2	129.000
TOTAL ECLIPSE	69.000
VIEWPOINT	69.000
ZERO DIVIDE	69.000

NOVITÀ PSX TELEFONARE

OLIMPIADI KONAMI
X MEN CHILDREN OF ATOM
EXPERT
EXTREME POWER
F1
SAMURAI 2
KING OF FIGHTERS 95
BURNIN ROAD
ON SIDE
OLIMPIC SOCCER
PALLAVOLO

ACCESSORI

ADATT. 4 GIOCATORI	TELEF.
CAVO EXTENDER	TELEF.
CAVO LINK	TELEF.
CHIP/ADATT.	130.000
CLOSH PSX	TELEF.
PAD COMMANDER PSX	39.000
PAD COMP. HORY	39.000
PAD SONY ORIG.	65.000

SATURN PAL

EURO 96 + PALLONE	135.000
DRAGON BALL Z LEGEND	135.000
GOLDEN AXE THE DUEL	99.000
MORTAL KOMBAT II	69.000

SHELLSHOCK	89.000
STREET FIGHTER ALPHA	99.000
THE HORDE	79.000
TOSHINDEN REMIX	109.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	79.000
VIRTUA FIGHTER II	99.000
X MAN	99.000

SATURN JAP

2 CD DEMO V.F. II	90.000
BATTLE MONSTERS	59.000
CHAOS CONTROL	79.000
CLOCK WERE NIGTH	49.000
DAYTONA	89.000
DEADALUS	39.000
DRAGON BALL "THE LEGEND"	135.000
DRAGON FORCE	109.000
G. BOKERS	109.000
GALAXI FIGHT	79.000
GRADIUS DE LUXE PACK	109.000
KEN SHIRO	129.000
KING OF FIGHTER 95	135.000
LODE RUNNER	119.000
MORTAL KOMBAT II	49.000
PANZER DRAGON 2	129.000
POP TWIN BEE DE LUXE PACK	69.000
ROCKMAN X3	129.000
S. FIGHTER ZERO	89.000
SEGA RALLY	119.000
SOIKUEMBU 2	109.000
THUNDER STORM	79.000
V. FIGHTER REMIX	49.000
VICTORY GOAL	59.000
VIRTUA HYDELIDE	49.000

SATURN USA

BLACKFIRE	79.000
DARK LEGEND	99.000
GEX	79.000
GUARDIAN HEROES	99.000
HI-OCTANE	79.000
JOHNNY BAZOCATONE	99.000
MORTAL KOMBAT II	49.000
OFF WORLD	69.000
THUNDER STRIKE	79.000
X MAN	89.000

NOVITÀ SATURN TELEFONARE

DECATHELETE
VIRTUA ON
NIGHTS
SONIC WING SPECIAL
VIRTUA FIGHTER KIDS
SKELETON WARRIORS

ACCESSORI

ADATTATORE	69.000
COPPIA PAD INFRARED	89.000
GUN COP ENFORCER	49.000
JOYSTICK FIGHTER STICK	139.000
MEMORY CARD	65.000
PAD CHALLENGER	39.000
PAD COMMANDER	39.000
PAD DX	39.000
PAD MAD CATS	39.000
PAD ORIGINALE	65.000
VIRTUA GUN+V. COP	129.000

ACCESSORI

EXPLORER JOYPAD PER SEGA SATURN E SONY PLAYSTATION
L. 79.000

CAVO SCART RGB PER SONY PSX
L. 35.000

ADATT. SATURN
L. 55.000
DISP. ADATTATORI PER SONY PSX
TELEFONARE

VOLANTE SATURN
L. 139.000

VOLANTE +CAMBIO +PEDALIERA PER SONY PSX
L. 159.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX **(06) 78.34.82.25**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI
VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

PROPOSTE GRAFICHE (06) 78344417

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI · OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

NEWS

ABBIAMO PERSO L'EUROPEO, MA CHILDREN SUMMIT VA AL'ITALIA

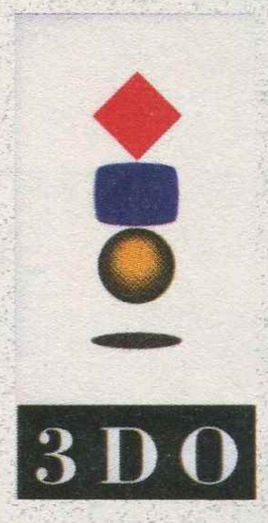
La terz aedizione del Children Summit organizzato in collaborazione con l'UNESCO e orgsnizzato a Disney World, Parigi, ha visto la vittoria dei ragazzi italiani nei confronti delle rappresentanze di oltre trenta paesi, provenienti da tutto il mondo.
L'argomento del Summit di quest'anno è stato la comunicazione e la telematica. Il disegno dei ragazzi italiani, che potete vedere qui a destra, è stato considerato il più attuale nell'ambito della manifestazione denominata "il nuovo Mouse".
Le altre due nazioni premiate sono state Finlandia e Danimarca.

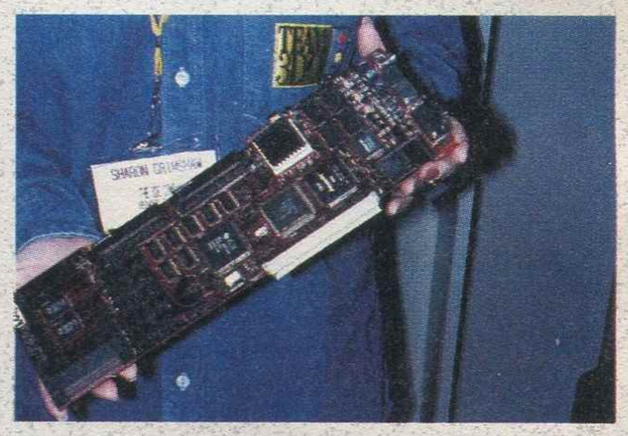
SI PARLA ANCORA DELL'M2. MA NON NE SIAMO STANCHI

L'M2 ESISTE O È SOLO UN VOLO PINDARICO

Altre indiscrezioni sul nuovo hardware che sembra in grado di rivoluzionare l'ambiente delle console, quando arriverà

Si susseguono, ormai senza controllo, le voci sulla piattaforma più controversa della storia videoludica. L'ultima puntata di questa saga infinita è rappresentata dall'annuncio, rilasciato il 4 giugno scorso da Masao Itoh - chief engineer della Panasonic Wondertainment, consociata Matsushita - che, nel corso di un seminario dedicato alla videografica ha reso note alcune delle specifiche tecniche della mitica evoluzione del 3DO. Basata su un Power PC 602 con un clock di macchina di 66MHz in grado di generare qualcosa come 77 milioni di operazioni al secondo, disporrà oltre ad 8 MB di SDRAM (ampliabile), di due slot predisposti, uno per l'alloggiamento di una memory card e l'altro per il collegamento di un'interfaccia PCMCIA che consentirà, al videogiocatore con velleità telematiche, di usufruire dei servigi di un modem ad alta velocità opzionale. E se le cose si fermassero quì, avremmo finalmente un punto fermo su cui cominciare a sognare e ad attendere... Troppo bello per essere vero! Mr. Itoh non aveva ancora finito di parlare che altre fonti ufficiose interne - altamente attendibili - facevano circolare la voce che l'M2 monterebbe - udite udite - non uno ma due processori Power PC, sviluppando una mostruosa potenza di calcolo che permetterebbe alla macchina di gestire il famigerato milione di poligoni al secondo. Sulla base di una simile struttura hardware, l'M2 si vedrebbe collocato a forza nella fascia altissima del mercato in quanto a prestazioni e, prevedibilmente, prezzo, che, nella più ottimistica delle ipotesi potrebbe aggirarsi sui 700 dollari, soprattutto se il colosso nipponico decidere di includere nel sistema l'avveniristico lettore DVD. Ok, allora una super console a un super prezzo? No, perché le solite maledette voci (ufficiose ma attendibili) sostengono che quei pazzi della Matsushita stiano lavorando per approntare il lancio del sistema all'assurdo prezzo di 300 dollari, laddove il costo dei soli due processori dovrebbe aggirarsi sui 150/200 dollari! Voci ufficiose interne alla redazione, caratterizzate da altamente attendibilità, ci fanno sapere che non se ne può veramente più!





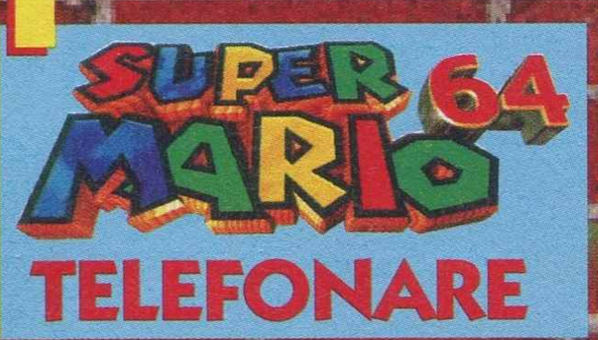
Pubblicità del mese

Il Nintendo 64 è l'ultima delle super console, in ordine di lancio temporale sul mercato, eppure sembra essere l'hardware che tutti vorrebbero. La mentalità Nintendo, comunque, al di là delle potenzialità della macchina, sembra non cambiare: "È tutto dedicato al divertimento." come recita la pubblicita qui a lato. E non si può dire che non torni a tutto vantaggio dei giocatori. In fin dei conti quello che noi tutti chiediamo a una console, e al software a lei dedicato, è il divertimento, cosa che la Nintendo sa bene e che è riuscita a dimostrare con *Super Mario 64*.Mario rimane il personaggio simbolo della Nintendo, assumendo un valore ancora maggiore nella sua versione per Nintendo 64. È chiaro che il genio di Shigeru Miaymoto ha giocato un ruolo di primo piano nella realizzazione del gioco, ma la cosa più importante, anche a detta di questa pubblicità, è che la Nintendo pensa al divertimento del giocatore, prima di ogni scheda tecnica, che, in fondo, sa essere esclusivamente una fredda e inestetica riproduttrice di dati fini a sé stessi.

ARIVIVIS

I PREZZI PIU' BASSI, I GIOCHI PIU' BELLI (LO SANNO ANCHE I MURI!!!)

AVVISO: VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE.



SATURN

GUARDIAN HEROES
L. 99,900

ALONE IN THE DARK
L. 99,900

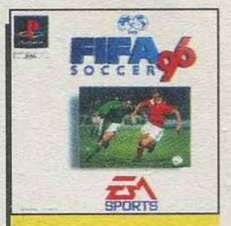
VIRTUA OPEN TENNIS
L. 99,900

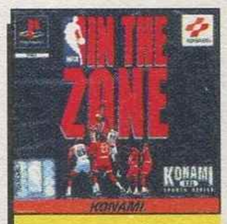
WRESTLE MANIA
L. 99,900

	ALONE IN THE DARK 2	L. 99,000
NEW	BACK FIRE	L. 109,900
NEW	BAKU BAKU ANIMAL	L. 85,000
	BLAZING TORNADO	L. 109,900
	BUG	L. 99,000
	CONGO	L. 139,900
	CLOCK WORK KNIGHT	L. 109,000
NEW	CRITICOM	L. 109,900
	DAYTONA	L. 59,900
	DARIUS	L. 159,000
NEW	DESTRUCTION DERBY	L. 109,900
NEW	EARTH WORM JIM 2	L. 119,000
	EURO 96	L. 129,000
	FANTASTIC PINBALL	L. 99,900
	FIFA SOCCER 96	L. 109,900
	GEX	L. 109,900
NEW	GHEN WAR	L. 109,900
	GOLDEN AXE	L. 99,900
	GOLDEN AXE THE DUEL	L. 109,900
	GOTHA	L. 129,000
	GRAND CHASER	L. 89,900
NEW	GUARDIAN HEROES	L. 99,900
	HANG ON	L. 99,900
	J. BAZOOKATONE	L. 95,000
	KEN SHIERO	L. 149,900
	KING OF FIGHTER 95	L. 169,900
	MAGIC CARPET	L. 109,900
	MYSTARIA REALMS OF L.	L. 119,000
NEW	NIGHT WARRIOR	L. 109,900
NEW	OLIMPIC GAMES	L. 99,900
NEW	OLIMPIC SOCCER	L. 99,900
	PANZER DRAGON	L. 109,900
	PANZER DRAGON 2	L. 99,900
	ROCKMAN 3	L. 139,900
	SEGA RALLY	L. 129,000
	SHELL SHOCK	L. 99,000
NEW	SHINING WINSDOM	L. 99,900
	SLAM DUNK	L. 119,900
NEW	STRIKER 96	L. 99,900
	THE LEGEND OF THOR	L. 99,900
	STREET FIGHTER T.M.	L. 105,000
	SUIKO ENBO	L. 139,000
	THUNDERHAWK	L. 109,900
NEW	TILT	L. 109,900
	TOSHINDEN	L. 95,000
	TRUE PINBALL	L. 99,000
	VICTORY BOXING	L. 109,000
	VIRTUA FIGHTER	L. 109,900
	VIRTUA FIGHTER 2	L. 139,000
NEW	VIRTUA OPEN TENNIS	L. 99,900
	VIRTUAL VOLLEYBALL	L. 129,000
	WING ARMS	L. 99,000
	WORLD CUP GOLF	L. 89,900
	WIPE OUT	L. 95,000
NEW	WWF WRESTLING	L. 99,900
	X - MEN	L. 109,000

SONY PLAY STATION

JOHNNY BAZOOKATONE
L. 89,900


FIFA SOCCER 96
L. 79,900


NBA IN THE ZONE
L. 89,000

REVOLUTION X
L. 89,900

	3D LEMMINGS	L. 99,000
	AIR COMBAT	L. 99,000
	ADIDAS POWER SOCCER	L. 99,900
	ASSAULT RIGS	L. 99,000
	ACTUA SOCCER	L. 99,000
	ALIEN TRILOGY	L. 109,900
	CRAZY IVAN	L. 99,000
NEW	CYBERIA	L. 109,900
NEW	DIE HARD TRILOGY	L. 109,900
	DISCWORLD	L. 99,000
	DESCENT	L. 99,000
	DOOM	L. 99,000
NEW	FADE TO BLACK	L. 109,900
	FIFA 96	L. 79,900
	GEX	L. 99,000
	GOAL STORM	L. 95,000
	HI OCTANE	L. 99,900
NEW	IMPACT RACING	L. 109,900
NEW	INT. TRACK & FIELD	L. 109,900
	J. BAZOOKATONE	L. 89,900
	KILLEAK THE BLOOD	L. 99,900
	LOADED	L. 99,900
	MAGIC CARPET	L. 99,900
	MORTAL KOMBAT 3	L. 109,900
NEW	MUSEUM	L. 99,900
	NBA IN THE ZONE	L. 89,000
	NBA JAM T.E.	L. 89,000
	NFL GAME DAY	L. 99,900
	NHL FACE OFF	L. 99,900
NEW	OLIMPIC GAMES	L. 99,900
NEW	OLIMPIC SOCCER	L. 99,900
	NOVASTORM	L. 99,900
NEW	PANZER GENERAL	L. 95,000
	PARODIUS	L. 99,900
	PSHICO DETECTIVE	L. 99,900
	POWER SERVE	L. 99,900
	RAY MAN	L. 99,900
NEW	RESIDENT EVIL	L. 109,900
	RIDGE RACER	L. 99,900
	ROAD RASH	L. 109,900
	RIDGE RACER REVOLUTION	L. 99,900
	REVOLUTION X	L. 89,900
NEW	SKELETON WARRIORS	L. 99,900
	STARBLADE ALPHA	L. 99,900
	STREET FIGHTER ALPHA	L. 99,900
	STRIKER	L. 95,000
	SHELL SHOCK	L. 95,000
	SHOCK WAVE ASSAULT	L. 99,900
NEW	SYNDACATE WARS	L. 109,900
	TOSHINDEN	L. 99,900
NEW	TOSHINDEN 2	L. 99,900
	TEKKEN	L. 99,900
	TOTAL ECLIPSE	L. 99,000
	TWISTED METAL	L. 99,900
	TRUE PINBALL	L. 99,900
	THEME PARK	L. 99,900
	TOPOLINO WILD	L. 95,000
	WING COMMANDER III	L. 99,900
	WORLD CUP GOLF	L. 89,000
	WARHAWK	L. 99,900
	WIPE OUT	L. 99,900
	WORMS	L. 99,900
	X - COM	L. 99,900

OFFERTA GIOCHI SONY PLAY STATION

ACE COMBAT	JAP.	L. 119,000
GUNDAM	JAP.	L. 169,000
KILLEAK THE BLOOD	JAP.	L. 159,000
METAL JACKET	JAP.	L. 109,000
POWER SERVE	USA	L. 89,000
PRIME GOAL	JAP.	L. 109,000
NIGHT STRIKER	JAP.	L. 109,000
RIDGE RACER REVOLUTION	JAP.	L. 139,000
PHILOSOMA	JAP.	L. 89,000
RETURN FIRE	USA	L. 109,000
STAR BLADE	JAP.	L. 105,000
STREET FIGHTER ALPHA	JAP.	L. 169,000
STREET FIGHTER R.B.	JAP.	L. 119,000
TOSHINDEN	JAP.	L. 109,000
TOSHINDEN II	JAP.	L. 169,000
ZEITGEIST	JAP.	L. 125,000

SUPER NINTENDO

EARTH WORM JIM 2
L. 79,900

MICRO MACHINES 2
L. 89,900

PRIMAL RAGE
L. 69,000

URBAN STRIKE
L. 69,000

	ASTERIX	L. 49,900
	BOB	L. 79,900
	BREATH OF FIRE	L. 139,000
	EARTH WORM JIM 2	L. 79,000
	FIRST SAMURAI	L. 49,000
	ILLUSION OF TIME	L. 59,000
	JUNGLE BOOK	L. 79,000
	JUSTICE LEAGUE	L. 119,000
	JUNGLE STRIKE	L. 119,000
	KILLER INSTINCT	L. 89,900
	KING OF THE MONSTER 2	L. 109,000
	LEMMINGS 2	L. 119,000
	MICRO MACHINE 2	L. 89,900
	MORTAL KOMBAT 3	L. 149,900
	MECH WARRIOR 3050	L. 119,000
NEW	OLIMPIC GAMES	L. 119,000
NEW	OLIMPIC SOCCER	L. 119,000
	PUZZLE BOBBLE	L. 119,000
	PINBALL DREAMS	L. 79,900
	S. B. C. KID	L. 49,900
	SUPER MARIO RPG	L. 169,000
	SUPER MARIO WORLD 2	L. 149,000
	SUPER PINBALL	L. 119,000
	SMASH TENNIS	L. 49,900
	SUPER BATTLE TANK	L. 59,000
	TETRIS & DOTT. MARIO	L. 119,000
	THE INC. HULK	L. 69,000
NEW	TOY STORY	L. 139,000
	TURBO TOONS	L. 69,000
	VORTEX	L. 109,000
	WEAPON LORD	L. 109,000
	WARIO'S WOODS	L. 109,000

MEGA DRIVE

MICRO MACHINES 2
L. 49,900

FIFA SOCCER 96
L. 79,000

PETE SAMPRAS
L. 49,900

NBA ACTION 95
L. 49,900

	ADV. OF BATMAN & ROBIN	L. 99,000
	ALIEN SOLDIER	L. 119,000
	BATMAN FOREVER	L. 69,900
NEW	BUGS BUNNY	L. 99,900
	COMIX ZONE	L. 109,000
	EARTH WORM JIM 2	L. 79,000
	ECCO THE DOLPHIN 2	L. 49,900
	FIFA 96	L. 79,900
	FEVER PITCH SOCCER	L. 89,000
	GENERATION LOST	L. 89,900
	HARD DRIVING	L. 59,000
	HOOK	L. 49,000
	JAMMIT	L. 99,000
	JUDGE DREDD	L. 69,000
	JUSTICE LEAGUE	L. 49,900
	J. MADDEN 96	L. 67,000
	JURASSIC PARK 2	L. 49,900
	KAWASAKY SUPER BIKE	L. 59,000
	MORTAL KOMBAT 3	L. 119,000
	MR. NUTS	L. 69,000
	MISS PACMAN	L. 59,000
	NBA ACTION 95	L. 69,000
	NBA LIVE 96	L. 79,000
NEW	OLIMPIC GAMES	L. 99,000
NEW	OLIMPIC SOCCER	L. 99,000
	PITFALL	L. 59,000
	POWER MONGER	L. 39,000
	PAGE MASTER	L. 49,900
NEW	POCAHONTAS	L. 109,000
	ROCKET KNIGHT ADV.	L. 49,900
	SONIC & KNOCKLES	L. 49,900
	SPARKSTER	L. 49,900
	YOGI BEAR	L. 99,000

OFFERTA GIOCHI 3DO

ATTENZIONE! GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI SU PC-CD ROM

ARIVIVIS è SONY PLAYSTATION center

TROVI ANCHE LE MIGLIORI RIVISTE SPECIALIZZATE

TUTTI I NOMI, LE IMMAGINI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI. I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO.

VENDITA PER CORRISPONDENZA
tel.02.4408143
fax 02.45101548

ARIVIVIS

VASTA ESPOSIZIONE E SALA PROVE
A CORSICO in Via Vincenzo Monti, 26 • Tel.02.4408143 • fax 02.45101548

E' davvero una
bella giornata
di sole
là fuori

Grazie a Dio
esistono
le tende.

GEX

GEX - La superstar delle piattaforme. Scappa da una dimensione infestata da film di serie B e show televisivi usando lingua, coda e salti di ogni tipo... E a GEX ricrescono le parti del corpo.

SONY PLAYSTATION + SEGA SATURN

TITAN WARS

Scatena devastante potenza mentre ti avventuri attraverso zone di combattimento in 3D texture mapping.

SONY PLAYSTATION + SEGA SATURN

TOTAL ECLIPSE TURBO

Dai il via al simulatore spaziale in 3D texture mapping, con audio di qualità CD e controlli supersensibili.

SONY PLAYSTATION

THE HORDE

Salva abitanti di villaggi medievali dalle creature bestiali e affamate che loro chiamano "THE HORDE".

SEGA SATURN

SLAM N JAM 96

CON MAGIC JOHNSON

Il gioco del basket così non si è mai visto.

SONY PLAYSTATION + SEGA SATURN

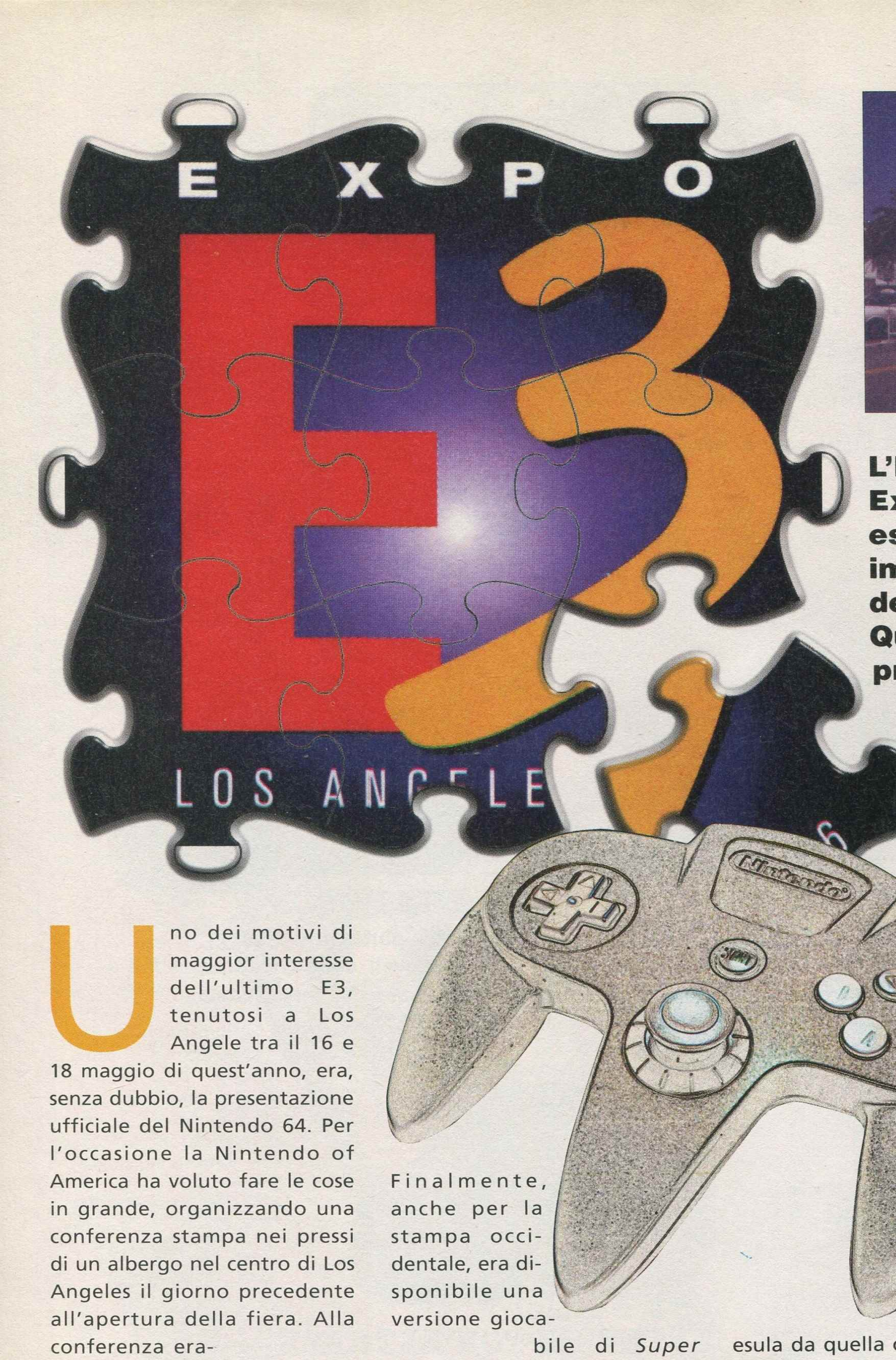
OFF WORLD INTERCEPTOR EXTREME

Brutali 4x4 su insidiosissime superfici aliene, e un arsenale micidiale a tua disposizione per una competizione devastante.

SONY PLAYSTATION

Zitto e Gioca.

Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, GEX, the GEX Character, Titan Wars, Slam n Jam 96, Total Eclipse Turbo and Off World Interceptor Extreme are trademarks of Crystal Dynamics. © 1996 Crystal Dynamics. Sega and Sega Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD. Sony and Playstation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Distributed by BMG INTERACTIVE, a unit of BMG Entertainment.



L'Electronic Entertainment Expo (E3 per i più intimi) può essere considerata la fiera più importante del mondo dell'industria videoludica. Quest'anno, come quello precedente, era di scena a Los Angeles, California, e pressoché tutte le case di software hanno presentato i titoli che ci terranno compagnia da qui alla fine dell'anno, e anche oltre...

Uno dei motivi di maggior interesse dell'ultimo E3, tenutosi a Los Angele tra il 16 e 18 maggio di quest'anno, era, senza dubbio, la presentazione ufficiale del Nintendo 64. Per l'occasione la Nintendo of America ha voluto fare le cose in grande, organizzando una conferenza stampa nei pressi di un albergo nel centro di Los Angeles il giorno precedente all'apertura della fiera. Alla conferenza erano presenti tutte le personalità della NoA, Peter Main e Howard Lincoln in testa, e, immancabile per l'occasione, Shigeru Miyamoto, il papà di Mario, per intenderci.

"Spero che l'abbassamento del prezzo della PlayStation sia una buona mossa per gli azionisti Sony"

Howard Lincoln, Presidente della Nintendo of America

Finalmente, anche per la stampa occidentale, era disponibile una versione giocabile di *Super Mario 64*, ed è inutile dire che ha lasciato tutti a bocca aperta. Infatti, una delle prime considerazioni che si possono fare sulla nuova super console Nintendo, anche se esula da quella che può essere considerata una pura analisi tecnica, è che il suo vero punto di forza, una volta introdotta sul mercato, sarà proprio, come è già accaduto più di una volta, il titolo dedicato a Super Mario. Oltre a dimostrare le qualità hardware della macchina, l'ultimo gioco di Mr. Miyamoto rappresenta quello che tutti avremmo voluto vedere, ma che ancora non si era stati in grado di realizzare, vuoi per limiti tecnici, vuoi per limiti creativi.

"Una riduzione del prezzo della PlayStation non è imminente,"

Jim Whims, Vice Presidente della Sony Computer Entertainment America,

All'interno dei padiglioni lo scontro tra le tre società intenzionate a dividersi il mercato delle console prendeva consistenza, con gli stand di Sega, Sony e Nintendo che combattevano sull'ordine del metro quadrato con tre stand enormi che bombardavano i visitatori incessantemente. Naturalmente, era logico

aspettarsi che sia Sega che Sony avessero alcuni assi nella manica, soprattutto per contrare l'attenzione che la Nintendo aveva centralizzato su sé stessa. Da tempo si sapeva che il Saturn era destinato a ridurre il proprio prezzo, e quale migliore occasione per annunciarlo se non L'E3? È quello che deve aver pensato anche la Sony, che, con una mossa degna del miglior Hitchcock, ha annunciato, con un giorno di anticipo rispetto alla Sega, che il prezzo della PlayStation sarebbe sceso al di sotto dei 200 dollari, spiazzando un po' tutti.

A quel punto, la sala stampa del Convention Center di Los Angeles si è trasformata in una sorta di torre di Babele, con un innumerevole numero di comunicati stampa che affluivano ininterrotti. La mossa della Sega, comunque, non si è fatta attendere, e il giorno seguente la grande S annunciava che a 199 dollari sarebbe stato disponibile, oltre che il Saturn, anche il kit che permetteva agli utenti Sega di collegarsi a Internet (ciò significa che alla modica spesa di meno di 400 dollari, gli aficionados della Sega, avranno a disposizione un sistema di gioco che permette loro di "navigare" anche sulla Rete.

È ormai diventato chiaro che la corsa al dominio del mercato, a questo punto, si è ridotta a tre partecipanti, e anche se la Nintendo, al momento, può sembrare penalizzata dai prezzi (249 dollari per la macchina e 79 dollari, contro i 59 di un titolo PlayStation, per *Super Mario*), non bisogna dimenticarsi che sono in molti ad attendere con il fiato sospeso l'uscita del Nintendo 64. In Europa dovremo aspettare ancora parecchio prima di vedere la nuova console Nintendo in versione ufficiale, ma probabilmente al momento in cui state leggendo queste righe, alcuni negozi ne avranno già diversi esemplari nelle loro vetrine, anche se i prezzi potrebbero essere decisamente elevati. Per quanto riguarda PlayStation e Saturn, i prezzi sono già scesi anche sul territorio del Bel Paese, raggiungendo la modica cifra di 449 mila lire, uno dei primi riflessi delle decisioni prese oltreoceano.

In ogni caso, le società produttrici di software hanno presentato, sempre in occasione dell'E3, la loro linea di prodotti che si renderanno disponibili nei prossimi mesi, e nelle pagine che seguono potrete trovare tutto, o quasi tutto, quello che potremo giocare rientrati dalle vacanze estive.

Le prospettive future, per essere sinceri, sembrano più che buone, sempre che si riesca a resistere ai continui rinvii a cui, malignamente, ci sottopongono le software house. Mi raccomando, per quanto, vi è possibile, tenete botta.

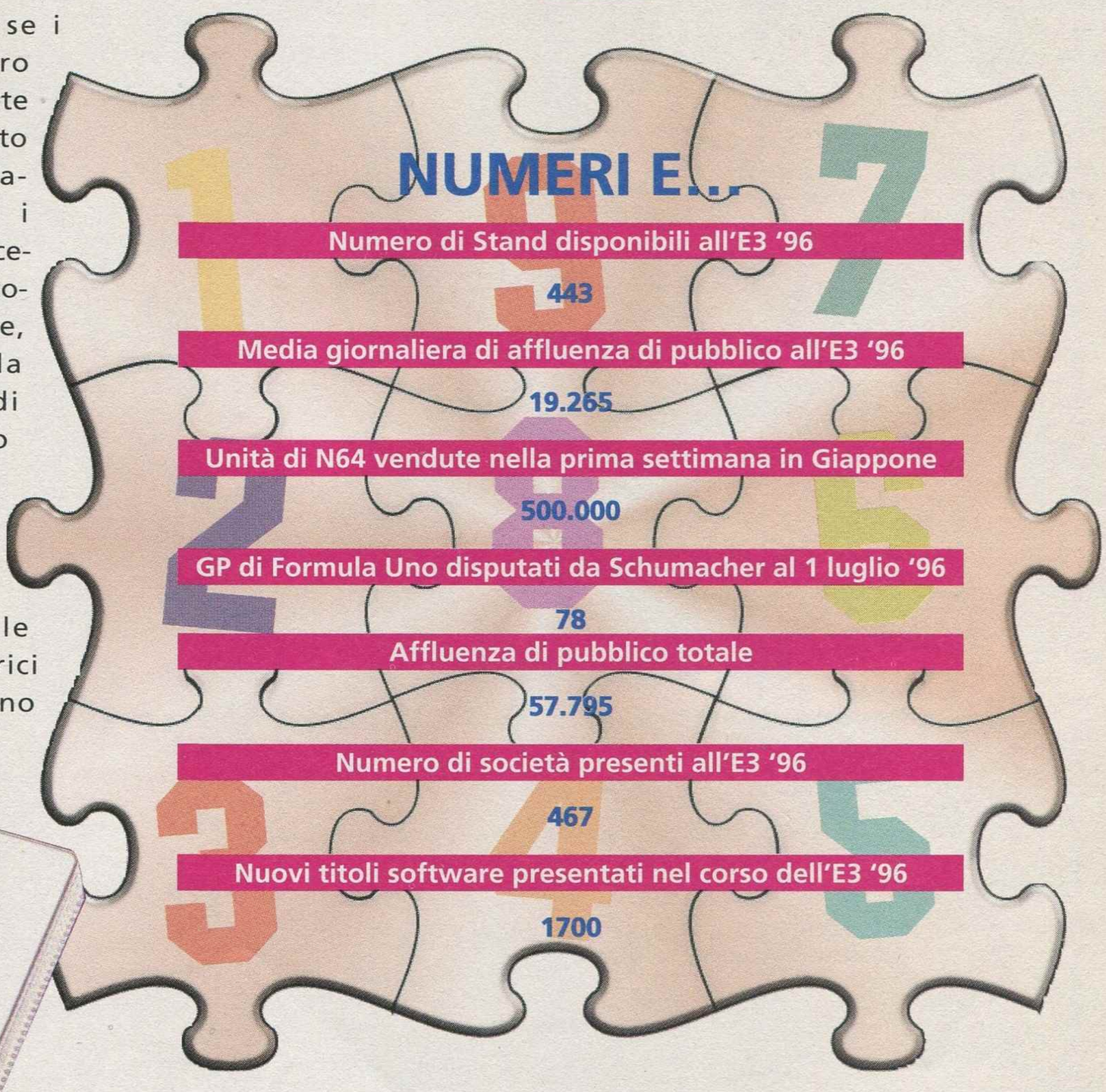
• **Random**

"Realizzeremo dieci titoli per MegaDrive nel 1996,"

Tom Kalinske, Presidente della Sega of America

"Lanceremo il Nintendo 64 in America il 30 settembre 1996,"

George Harrison, Vice Presedinte Marketing Nintendo of America



Ninter do

La Nintendo ha approfittato dell'E3 di quest'anno per portare un attacco in grande stile all'industia dei videogiochi. Come abbiamo già avuto occasione di dire, la presentazione alla stampa americana, e mondiale, del Nintendo 64 ha tenuto banco. I titoli giocabili erano solo due, *Super Mario 64* e *Pilotwings 64*, ma all'enorme stand Nintendo giravano in continuazione filmati che mostravano immagini mozzafiato di *Goldeneye 007*, un'avventura alla *Doom* che vede come protagonista il famoso personaggio creato da Ian Fleming, *Shadows of the Empire*, la prima produzione della LucasArts per la nuova console della Nintendo, Body Harvest, un titolo atipico nel quale si dovrà affrontare, in diversi luoghi della terra e in diversi periodi storici, un'invasione extraterrestre, *Cruis'n USA*, il gioco di corsa che ha già fatto la sua apparizione nelle sale giochi, *Wave Race 64*, un ispirato titolo che simula delle gare tra acquascooter, e questo solo per nominare alcuni dei giochi che si renderanno, pare prima della fine dell'anno disponibili per il mostro a 64 bit della casa di Kyoto.

Body Harvest ci vedrà impegnati a fermare un'invasione aliena.

Natrualmente, le novità non si fermavano al N64, per SNES erano presenti alcuni titoli, per lo più sportivi, anche se il più interessante era senza dubbio *Donkey Kong Country 3: Dizzy's Double Troble*, il nuovo gioco a piattaforme della Rareware che, comunque, non si differenzia più di tanto dai due precedenti episodi.

Sul fronte GameBoy, anche se non è stata assolutamente confermata la voce che circola da qualche mese sul progetto Atlantis (il GameBoy a colori, per capirci), oltre a tre nuovi titoli (*Donkey Kong Land 2*, *Tetris Attack* e *Kirby's*

Un altro profotto Rareware: *Goldeneye OO7*, ispirato all'omonimo film.

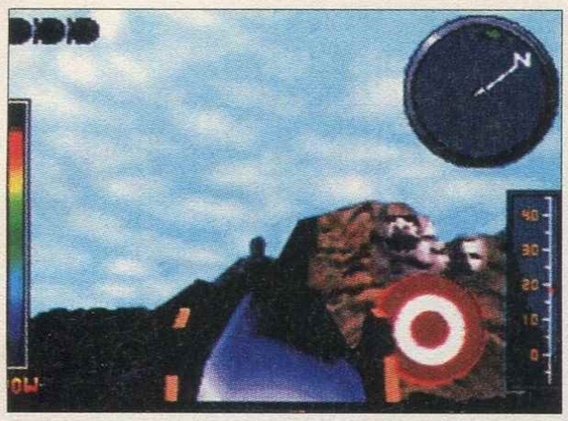
Cruis'n USA non impressionava in sala, speriamo nella versione da casa.

DRIVE ME HOME

Il 64DD sarà il supporto a dischi che il Nintendo 64 utilizzerà per immagazzinare i dati dei giochi. La particolarità più interessante del 64DD è quella di poter salvare su disco, modificandoli, i dati relativi ad alcuni giochi. Il disk drive verrà presentato ufficialmente questo autunno allo Shoshinkai Show in giappone.

- **Il drive si collega sotto la console e permette di inserire i dischi tramite uno sportellino che si trova davanti al sistema.**
- **I dischi ad alta densità sono in grado di contenere 64MB di dati.**
- **Il transfer rate è di 1MB per secondo, dalla sorgente alla memoria interna. Mentre il tempo medio di ricerca (il tempo impiegato per trovare un particolare dato) e di 150 millisecondi.**
- **Il 64DD includerà una RAM di espansione di 1 o 2 MB per aumentare la capacità di memoria della macchina.**

Il progetto di *Waverace*, sembra sia stato modificato, rispetto all'idea originale. Ora le gare sono su acquascooter.



Pilotwings 64, un titolo divertente, ma non certo all'altezza di Super Mario.

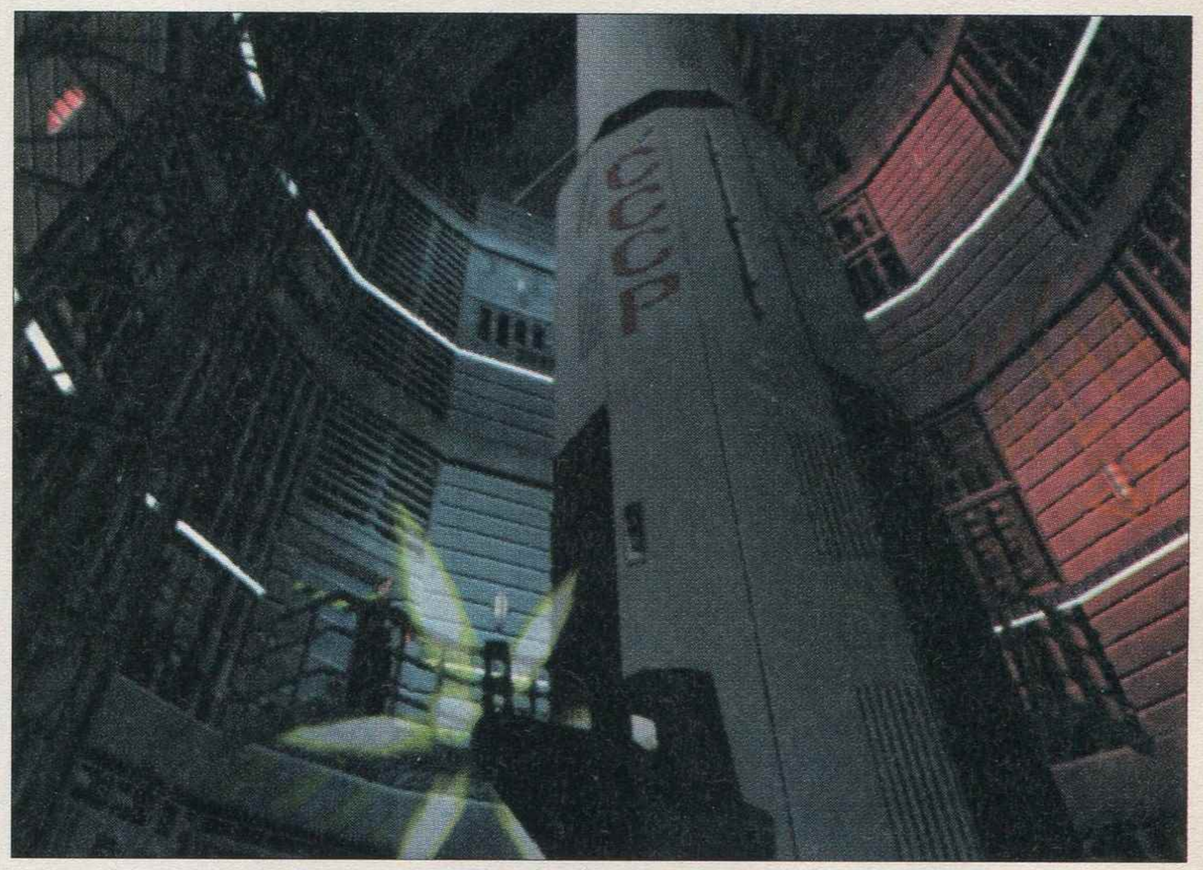
Block Ball) è stato presentato il Pocket GameBoy, una console interamente compatibile con il "vecchio" GB ma del 30% più piccola, le dimensioni dello schermo sono comunque identiche, che verrà lanciato sul mercato il 3 settembre di quest'anno.
Anche i Virtual Boy ha avuto il suo momento di effimera gloria. Erano, infatti, disponibili due nuovi titoli, *Dragon Hopper* (un avventura dinamica) e *Bound High*, ma la vera novità è stata l'ennesima riduzione del prezzo della macchina, sceso a soli 99 dollari.
In ogni caso, senza dubbio, sono le notizie sul Nintendo 64 quelle che interessano di più. Per la lista completa dei titoli vi rimandiamo al box di queste pagine, mentre ci si può sbilanciare un po' di più, anche perché finalmente le notizie sono ufficiali, sul fantomatico supporto magnetico che verrà presentato allo Shoshinkai Show che si terrà in Giappone questo autunno. Innanzitutto, il nome ufficiale sarà 64DD, dove la doppia D, presumibilmente, sta a intendere Disk Drive, e oltre al sistema magnetico, la confezione conterrà un'espansione di memoria per migliorare le prestazioni della macchina. È stata confermata l'intenzione di permettere ai giocatori, in alcuni giochi, di salvare i propri personaggi e di modificare degli aspetti del gioco stesso.
In ogni caso, sembra evidente che tutti gli sforzi della Nintendo siano volti per spingere, posto che ce ne sia bisogno, la nuova console a 64 bit, i videogiocatori di mezzo mondo sono in trepidante attesa, e siamo sicuri che non saranno delusi.

ANNUNNCIAZIÒ ANNUNNCIAZIÒ

La Nintendo ha comunicato, per l'ennesima volta, la lista dei titoli che si renderanno, a breve, disponibili per il suo Nintendo 64, per molti non esiste una data di uscita precisa, e non sappiamo quanti titoli siano già in lavorazione.

Super Mario 64	Nintendo
Pilotwings 64	Nintendo
Waverace 64	Nintendo
Super Mario Kart R	Nintendo
Star Fox	Nintendo
Kirby's Air Raid	Nintendo
Body Harvest	Nintendo
Tetrisphear	Nintendo
Star Wars: Shadows of the Empire	Lucasarts
Cruis'n USA	Nintendo
Buggie Boggie	Nintendo
Ken Griffey Jr. Baseball	Nintendo
Blast Corps	Rareware
Goldeneye 007	Rareware
Killer Instinct	Rareware
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim
Doom	Williams
Fifa 96	Electronic Arts
Mission Impossible	Ocean
Mo,ster Dunk	Mindscape
Robotech Crystal Dream	GameTek
Freak Boy	Virgin
Wayne Gretzky Hockey	Time Warner
Mortal Kombat Trilogy	Williams

Blast Corps è un titolo che non si pone molti problemi di strategia. Bisogna semplicemente spazzare via tutto quello che si trova su schermo, con qualsiasi mezzo.



Un'altra impressionante immagine di *Goldeneye 007*. Il gioco alla *Doom* realizzato dalla casa responsabile di *Donkey Kong Country*.

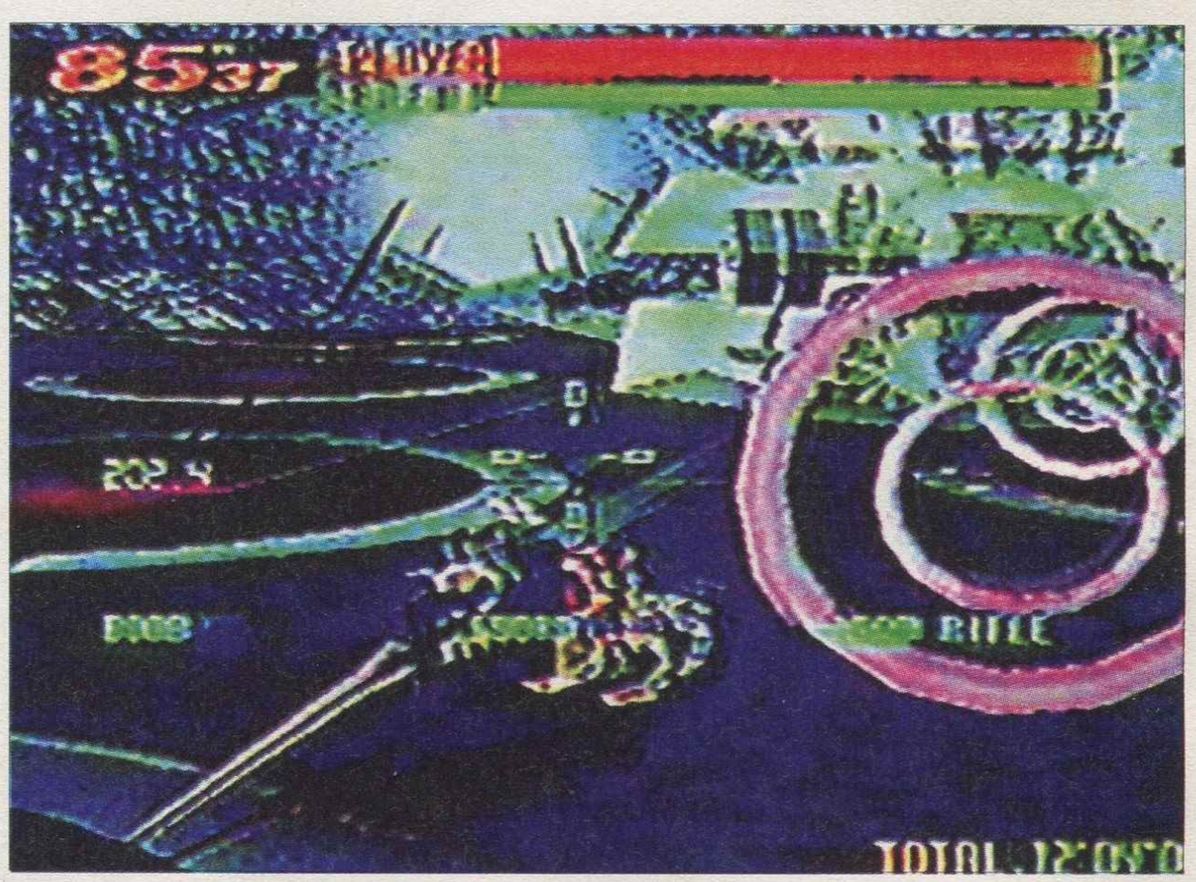
SEGA

Anche la Sega ha capito che il "ritorno" del suo principale avversario, la Nintendo, non è cosa da sottovalutare. Infatti, allo stand della casa di Sonic, oltre all'ormai famoso porcospino blu, i monitor emettevano una piacevole pletoria di immagini, relative ai giochi di prossima uscita, e ai progetti dell'immediato futuro.
Bisogna, prima di tutto, dire che le immagini di *Virtua Fighter 3*, era un demo quello che girava su uno schermo gigante, hanno lasciato tutti a bocca aperta, sembrava di vedere l'introduzione di *Tekken 2*, però, teoricamente, si potrà gestire tutti i movimenti dei personaggi a proprio piacimento. Anche se è prevista la versione per Saturn, non si deve dimenticare che, al momento si tratta di immagini sviluppate sulla Model 3, la nuova scheda da bar della Sega un altro livello,insomma.
Giocabili su Saturn, di contro, erano presenti versioni, più o meno definitive di *Virtua Fighter Kids, Fighting Vipers, Nights* e *Sonic X-treme*. Ancora nulla per quanto riguarda *Virtual On*, anche se una serie di cabinati del gioco faceva bella mostra di sé all'interno dello stand, mentre *Virtua Cop 2* e *Daytona Circuit Edition* (o Remix, come viene chiamato da più parti) giravano sui monitor ma non erano giocabili.

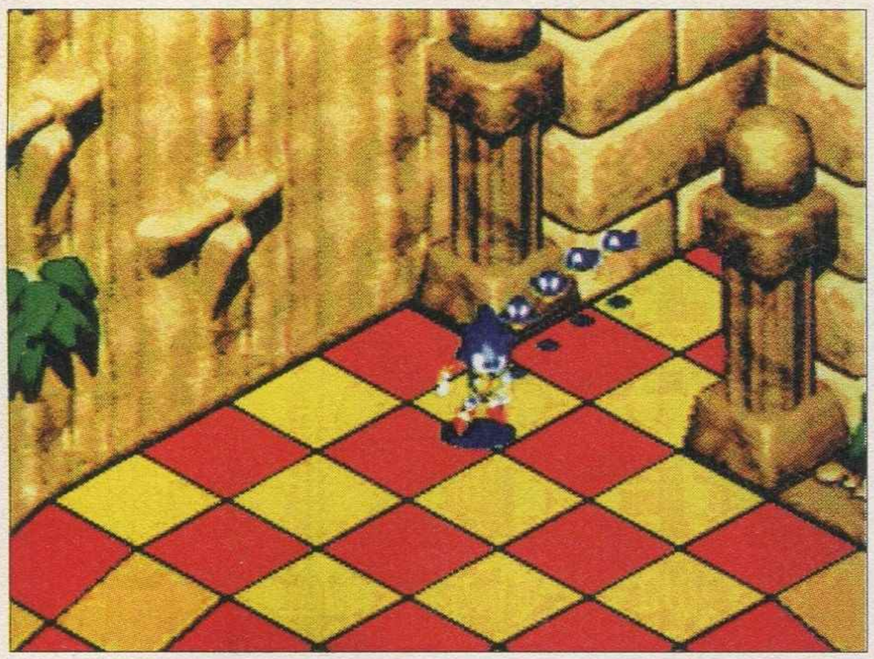
Le immagini di Fighting Vipers non brillano certo per dettaglio grafico, in versione Saturn, ma non sono definitive.

***Sonic X-Treme* segna il debutto del porcospino blu anche sulla super console di casa Sega.**

Virtua Fighter 3 segna un passo avanti per quanto riguarda i picchiaduro. Graficamente è davvero impressionante e la giocabilità non sarà da meno.



***Virtual On* è un altro titolo che sta tenendo tutti con il fiato sospeso. Il coin op era fantastico, speriamo che la conversione per Saturn ne sia all'altezza.**



Per il 16 bit della Sega, *Sonic Blast* era il titolo più ispirato, ma è chiaro che il MD sta tirando gli ultimi.

Naturalmente, anche la collana Sega Sports non poteva non sfruttare le capacità grafiche del Saturn.

Virtua Fighter Kids, continua la saga più marziale del momento.

Il link per collegarsi a Internet utilizzando il Saturn, un nuovo passo.

Sembra quindi che la Sega stia preparando una degna accoglienza al Nintendo 64, per quest'autunno, tutti i titoli di cui sopra, infatti sono previsti proprio per il terzo quarto di quest'anno, anche se non sono da escludere eventuali ritardi.
Al di là dei titoli la vera novità è stata la riduzione di prezzo che il Saturn ha subito proprio durante la fiera, passando a 199 dollari (da notare che anche in Italia il prezzo è stato diminuito fino ad arrivare a 449 mila lire), senza dubbio per rendersi più conveniente rispetto al Nintendo 64, e l'annuncio che il kit per potersi collegare in Internet avrà lo stesso prezzo. Il collegamento in Rete per Saturn, fa parte del progetto di multimedialità che la Sega ha sempre associato alla sua console a 32 bit, l'unico problema nasce dal fatto che, a differenza di quanto possa capitare utilizzando un computer, con un Saturn diventa impossibile salvare le immagini che moltissimi siti su Internet possiedono, ma a livello informativo, è da considerarsi, senza dubbio, un'ottima iniziativa, che permette, a un prezzo tendenzialmente basso, quasi a chiunque di provare l'esperienza della navigazione in Rete.
Allo stand Sega era presente anche il Megadrive, ma la tendenza, ormai radicata, di abbandonare, lentamente ma inesorabilmente, le macchine a 16 bit, non sembra cambiata. Le vere novità, infatti, erano solo due, *Sonic Blast*, un'avventura in tre dimensioni del porcospino blu, e *Vectorman 2*, il seguito di un titolo che ha riscosso discreto successo alcuni mesi fa.
È comunque chiaro che la Sega si sta preparando per un fine anno infuocato, e questa volta pare prorpio che abbia delle ottime cartucce da sparare.

Di *Nights* abbiamo già parlato abbondantemente il mese scorso, il gioco sembra ben realizzato tecnicamente, però...

UN FUTURO BRILLANTE

Tra i molti titoli presentati alla fiera di Los Angeles, non c'è dubbio che *Nights* e *Virtua Kids* siano stati i più gettonati, ma anche per chi non impazzisce per i picchiaduro o per l'onirico platform della Sega, la grande S aveva in serbo altri giochi. Quella che segue è la lista dei titoli per Saturn presentati all'E3.

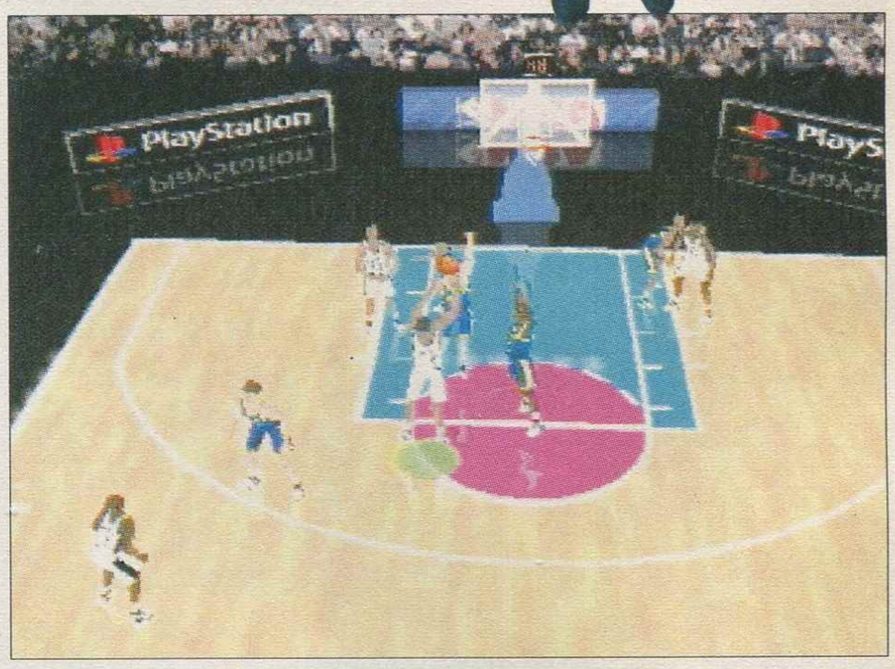
Daytona USA: Championship Circuit Edition
Sonic X-Treme
Nights
Fighting Vipers
Virtua Kids
Destruction Derby
NFL '97
World Series Baseball 2
Bug! Too!
Mr. Bones
Baku Baku
Congo the Movie
Virtua Cop 2
The Sacred Pools
Three Dirty Dwarves
Virtual On
Manx TT
Blazing Heroes

SONY

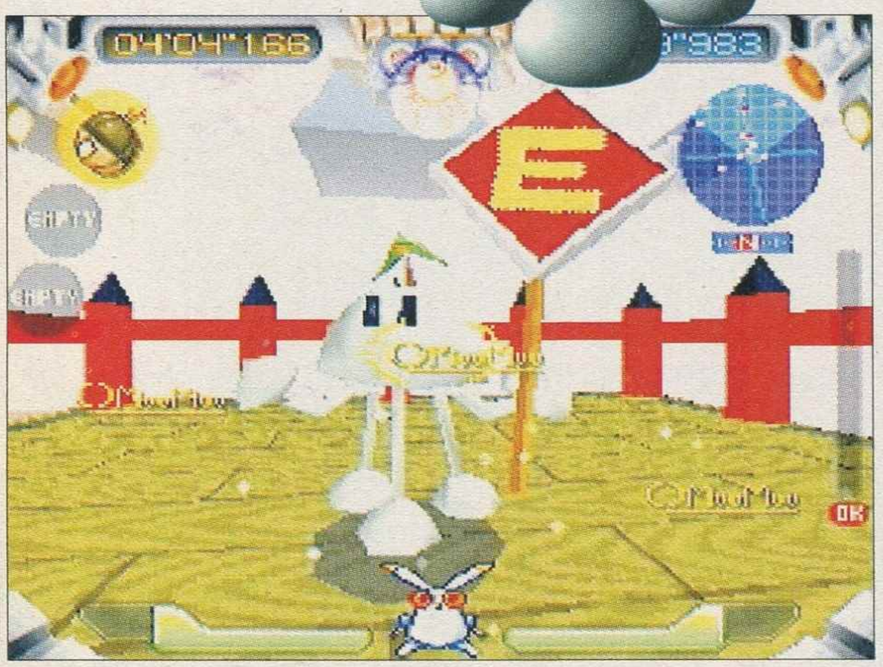
Inutile dire che la novità più eclatante dell'E3, per quanto riguarda il fronte Sony, è stata la riduzione di prezzo della PlayStation, scesa, come già detto a 199 dollari (che per uno strana valutazione dei cambi correnti, in Italia significa 449 mila lire). Comunque, pare che presto anche i prezzi del software si modificheranno di conseguenza, cioè al ribasso, anche se per ora non c'è nulla di ufficiale.
Restando sul fronte del software, non si può dire che la Sony abbia presentato titoli in grado di sbaragliare la concorrenza, eccezion fatta per *Crash Bendicoot*, personaggio destinato a diventare l'emblema della PlayStation, alla stessa stregua di Sonic, per quanto riguardava il MegaDrive, ma ora anche il Saturn, e Mario, per quanto concerne tutti i prodotti Nintendo. Il gioco, che dovrebbe essere disponibile dopo le vacanze estive, ma non chiedeteci la data precisa, non la sa nemmeno la Sony, è un platform che appare, a prima vista, gradevole e divertente, e sembra proprio che nelle intenzioni della Sony ci sia l'intenzione di renderlo appetibile e giocabile da qualsiasi tipo di pubblico, dai più smaliziati ai giocatori in erba.

Bandicoot è una volpe, o almeno così sembra, e, anche se ancora poco si sa sulla trama del gioco, comunque il gioco sfrutta le leevate capacita di gestione dei poligoni che la PlayStation ha da sempre sbandierato. Non ci resta che aspettare.
Altri titoli appetibili erano *Twisted Metal 2: World Tour*, il seguito del gioco che è stato eletto come migliore dell'anno negli Stati Uniti, altro seguito era *2 Xtreme*, sequel di *Extreme Games* e la versione americana di *Total NBA '96* (*NBA Shoot Out*) anche se avendo già la versione europea difficilmente si rivelerà un titolo appettibile.
Positovo invece, sil fronte dei Gioco di Ruolo, la ventiulata versione in inglese di *Beyond the Beyond* e *Arc the Lad*, che risulteranno sicuramente più comprensibili, e gli appassionati di questo genere di giochi, sanno bene quanto sia importante comprendere le trame che stanno dietro a un Gioco di Ruolo. Inoltre, per settembre sembra destinato ad arrivare un altro titolo (Broken Sword) che si rifà al genere GdR.
In ogni caso, anche per quanto riguarda la Sony, pare proprio che il periodo estivo sia parco di novità, con tutti i titoli in distribuzione a partire dall'inizio di settembre, salvo le solite variazioni improvvise.

Extreme Games **non ha riscosso un grande successo, ma non è detto che il suo seguito non sia in grado di migliorarsi.**



Total NBA, **o** ***Shoot Out,*** **se preferite dirlo all'americana, è stata una delle attrazioni dello stand della Sony.**



Jumping Flash 2, **il plù serio concorrente di** ***Super Mario 64,*** **ma, per essere sinceri, non c'è paragone.**

Il sequel di ***Twisted Metal, World Tour,*** **porterà i giocatori in giro per il mondo.**

TOPOLINO E LE SUE AVVENTURE

LA MAGIA DI DISNEY NON E' MAI STATA COSI' POTENTE

SOLO PER PLAYSTATION

Distribuito da Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma - Telefono 06/330181 - Topolino è un marchio, i disegni sono proprietà di Disneyword Inc. Tutti i diritti riservati.
PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc.

Naturalmente, l'E3 ha dato spazio anche alle case di software, che hanno presentato una miriade di prodotti (per lo più progetti, anche nel momento in cui scriviamo) per le super console, abbandonando di netto i sedici bit. La Virgin aveva a disposizione un enorme stand equamente diviso tra titoli per computer e per console. Analizzando la seconda voce, che è poi quella che ci interessa di più, ritroviamo titoli di cui abbiamo già parlato e altri decisamente più nuovi.

Di *Cool Spot goes to Hollywood* abbiamo già detto tutto, o quasi, il simpatico puntino rosso si sposta su PlayStation per affrontando il mondo del cinema, questa volta l'ambiente è in grafica isometrica.

Command & Conquer, è un gioco di simulazione bellica che i possessori di PC conoscono molto bene, tra breve sarà disponibile anche per Saturn e Playstation, si parla di quest'autunno.

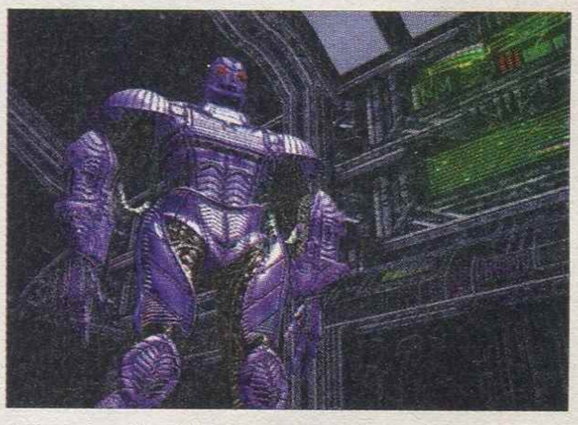
Per inaugurare la sua collana sportiva, la Virgin si prepara a lanciare *NHL Powerl Play '96* e *F1 Challenge*, il primo per Saturn e PSX e il secondo solo per Staurn. *NHL* promette di essere un'interessante alternativa ai titoli di Hockey sin'ora in commercio, mentre *F1 Challenge* altro non è se non la versione occidentale di *F1 Live Information*, uscito qualche tempo fa e che non ha riscosso un grande successo. *Heart of Darkness*, dopo innumerevoli vicissitudini (la data di uscita è stata rimandata più volte), si appresta ad approdare su Saturn, prima ancora dell'uscita per PC CD Rom. Il gioco richiama da vicino lo stile di *Flashback*, ma promette una grafica di gran lunga migliore e un'introduzione senza pari. *Black Dawn* è un simulatore di volo, realizzato dagli stessi sviluppatori che hanno realizzato *Agile Warrior*, titolo, quest'ultimo, che ha lasciato molto a desiderare, questa volta però si passa dagli aerei agli elicotteri.

Grid Runner e *Nanotek Warrior* sono altri due titoli che dovrebbero raggiungere le super console entro la fine dell'anno. I giochi sembrano rifarsi a uno stesso concetto, portando il giocatore in un mondo futuribile alla guida di astronavi destinate a scontrarsi contro i cattivi di turno, insomma, niente di estremamente originale. Per concludere, *Hyper 3D Pinball* per Saturn, promette di essere un discreto gioco di flipper senza infamia e senza lode.

A parte alcuni titoli d'effetto, insomma, la Virgin non sembra avere in serbo grosse novità per questo 1996, fatta, naturalmente eccezione per *Heart of Darkness*, staremo a vedere.

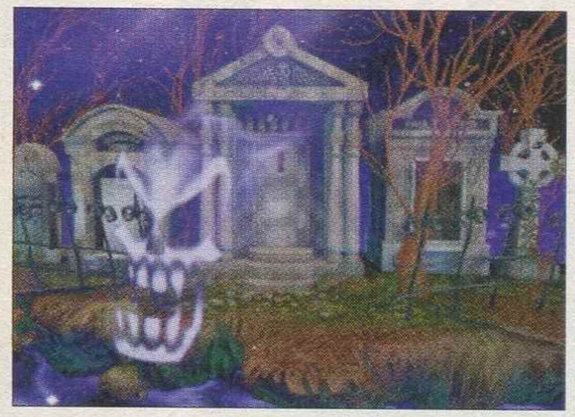
***NHL Power Play '96*, il primo titolo della serie sportiva targata Virgin.**

***F1 Challenge* per Saturn, la risposta della Virgin a *F1 (Psygnosis)* per PSX.**



L'inizio di *Grid Runner* presenta il futuro che ci aspetta, o forse no?

***Black Dawn* riprende i concetti che erano alla base di *Agile Warrior*.**



Un'immagine di *Cool Spot goes to Hollywood*. L'ennesima pubblicata.

La versione per PlayStation di *NHL* è pressoché identica a quella del Saturn.

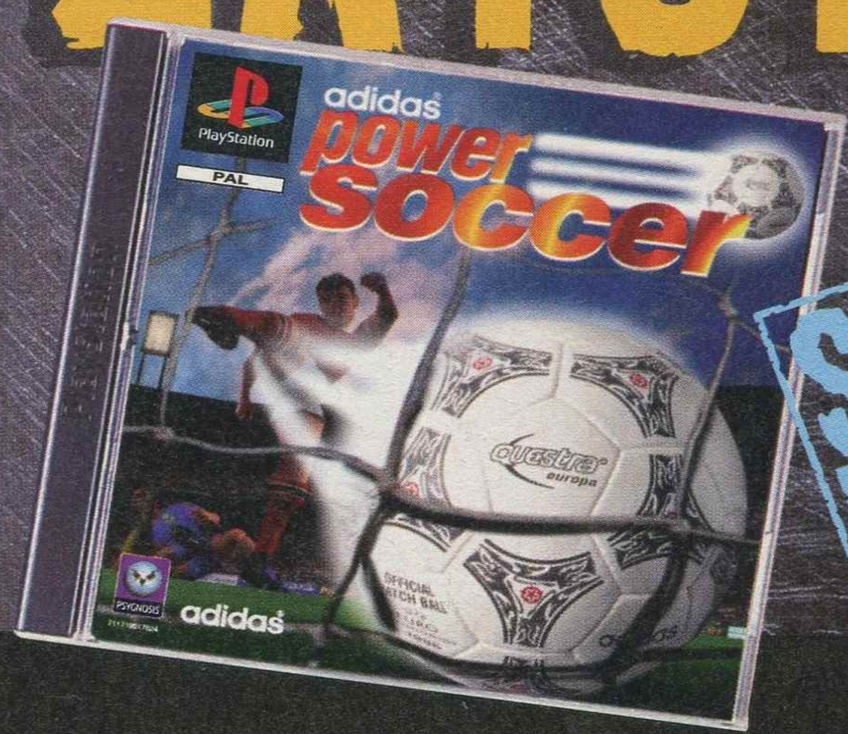
***Nanotek Warrior*. La grafica sembra carina, l'orinalità un po' meno.**

***Heart of Darkness* possiede una delle introduzioni più affascinanti mai viste.**

NON SOTTOVALUTATE LA POTENZA DI PLAYSTATION

NON PERDERTI IL CAMPIONATO DEL SECOLO

SCENDI IN CAMPO CON PLAYSTATION



SOLO PER PLAYSTATION

Vuoi essere aggiornato sulle novità PlayStation?
Compila il coupon a lato e spediscilo a Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma, oppure chiama la PlayStation Line all'166/685890, e lascia i tuoi dati*.

* il costo della telefonata è di L. 952 + IVA al minuto. SV - Servizi Vocali

Distribuito da Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma - Telefono 06/330181

e PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. Power Soccer è un marchio di Psygnosis Ltd. adidas è un marchio registrato di adidas A.G. Tutti i diritti riservati.

SONY PlayStation tm

VOGLIO SAPERE TUTTO!

Inviatemi materiale informativo sulle novità PlayStation.

Nome e Cognome _____

Indirizzo _____

Città _____ Prov. _____ CAP _____

Età _____ Telefono _____

Possiedo una PlayStation ☐ NO ☐ SÌ e n° _____ giochi.

I miei generi preferiti sono: ☐ Racing ☐ Shoot ☐ Combat /Fighting ☐ Adventure/Simul. ☐ Sport ☐ altri _____

GP/S

Un'avventurae che la Psygnosis realizzerà quest'anno *City of Lost Children.*

Alcuni mesi fa, la Psygnosis, aveva annunciato, dopo essersi rimpossessata del proprio nome, "perso" quando era stata acquistata dalla Sony, che avrebbe prodotto titoli anche per Saturn, e infatti, il mese scorso abbiamo potuto recensire *Wipeout* per la console della Sega. In ogni caso, la società di Liverpool non ha assolutamente intenzione di smettere di produrre titoli per PlayStation, e quello che è stato presentato a Los Angeles, in occasione dell'E3, né una netta conferma.

Oltre ai sequel di *Destruction Derby* e *Wipeout*, quest'ultimo denominato *Wipeout XL*, anche l'avventura più pazza mai prodotta per PlayStation avrà un degno seguito. *Discworld 2* prende in esame l'eventualità che la morte si prenda una vacanza da Mondo Disco, e naturalmente spetterà a Spargivento risolvere la situazione. In preparazione ci sono, comunque molti altri titoli: *Monster Truck Rally*, gioco di corsa che vede impegnati i BigFoot americani, *Lomax in Lemmingland*, un simpaticissimo platform che vede come protagonisti i Lemmings (alla Psygnosis avevavno assicurato che non avrebbero più fatto rompicapo con i piccoli roditori, promessa mantenuta), *Formula 1*, la cui uscita sembra essere stata rinviata per la metà di settembre, e moltissimi titoli che fanno della grafica i loro punti di forza, utilizzando immagini renderizzate, molte sono avventure grafiche (*Athanor, City of Lost Children, The Island of Dr. Moreau, Sentient, Rodney Matthews*) mentre altre si dedicano all'azione pura (*Alphastorm, The Fallen, Tenka*). Decisamente una produzione di tutto rispetto, in vista del secondo Natale europeo della PlayStation, perché tutti questi titoli, come già detto, sono proprio per il 32 bit di mamma Sony, per il Saturn si dovranno attendere eventuali conversioni, se i giochi avranno successo.

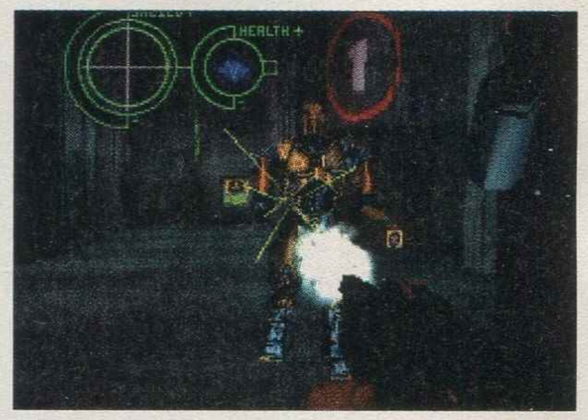
Il titolo più atteso, *Formula Uno*, pare che si farà attendere fino a settembre.

I Lemmings hanno cambiato genere, dai rompicapo ai giochi a piattaforme.

Sentinent, un'avventura di ambientazione spaziale. Chi ha detto *Star Trek*?

Le avventure del distratto Spargivento stanno per tornare più folli e spassose che mai, solo per PSX, per ora.

WipeOut XL, uno dei giochi che ha determinato il successo della Psygnosis nell'ambiete dei 32 bit, ritorna!



In *Tenka*, un gioco furturistico alla *Doom*, non manca certo l'azione.

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51

ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

WORLD GAMES

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536 / 88.33.51
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames
originali da U S A e J A P

PROGETTO GRAFICO: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26

MEGADRIVE

SEGA MEGADRIVE

TITOLO	VER.	PREZZO
3 D BALL Z	PAL	49000
AGASSI	PAL	39,000
BARKLEY SHUT UP AND JAM 2	USA	79,000
BASS MASTERS CLASSIC	USA	89,000
BATMAN FOREVER	PAL	89,000
BATMAN & ROBIN	PAL	89,000
COMBAT CARS	PAL	49,000
COMIX ZONE	PAL	99000
CRASH DUMMIES	PAL	59,000
CUT THROAD ISLAND	PAL	89,000
DAVIS CUP TENNIS	USA	39000
DONALD IN MAUI MALLARD	PAL	99,000
EARTH WORM JIM	PAL	89,000
ECCO THE DOLPHIN II	JAP	39,000
EX-RANZA	JAP	49000
EXO SQUAD	USA	89,000
F-117 NIGHT STORM	USA	69,000
FATAL FURY 2	JAP	69,000
FEVER PITCH SOCCER	PAL	69,000
FIFA SOCCER 95	PAL	69000
FIFA SOCCER 96	PAL	125,000
FIGHTING MASTERS	JAP	49,000
FOREMAN FOR REAL	PAL	59,000
FRANKEISTEIN	USA	59,000
GARFIELD	PAL	89,000
GUNSTAR HEROES	JAP	49,000
HARD DRIVING	PAL	39000
HUMANS	PAL	39,000
INDY CAR NIGEL MANSELL	USA	89000
INT. TUOR TENNIS	PAL	69,000
INTERNAT.SUPERSTAR SOCCER DX.	PAL	129000
IZZY'S QUEST	PAL	99,000
JAMES P. THE ACQUATIC GAMES	PAL	49000
JAMES POUND 3	PAL	49000
JEWEL MASTER	PAL	39,000
JUDGE DREDD	PAL	99,000
KAWASAKI SUPERBIKES	PAL	79,000
LEMMINGS THE TRIBES 2	PAL	59,000
LIGHT CRUSADER	PAL	99,000
M-1 ABRAMS BATTLE TANK	PAL	39,000
MADDEN NFL 96	PAL	119,000
MARIO ANDRETTI RACING	PAL	79000
MARSUPILAMI	PAL	69,000
MARVEL LAND	JAP	59,000
MICRO MACHINES	PAL	59000
MICRO MACHINES 2 T.T.	PAL	79000
MICRO MACHINES T.T. 96	PAL	89,000
MORTAL KOMBAT 3	PAL	109,000
MR. NUTZ	PAL	69000
MS. PAC-MAN	PAL	59000
MUHAMMAD ALI BOXING	USA	29000
NBA ACTION' 94	USA	49,000
NBA ACTION '95	PAL	89,000
NBA JAM	JAP	39000
NBA JAM T.E.	PAL	89,000
NBA LIVE 96	PAL	129,000
NFL QUARTERBACK CLUB 96	PAL	99000
NHL 95	PAL	69,000
PGA TOUR 96	PAL	119,000
PINK GOES TO HOLLYWOOD	USA	49,000
PITFALL	PAL	69,000
POCAHONTAS	USA	119,000
POCAHONTAS	USA	109000
POWER RANGERS THE MOVIE	USA	129,000
REVOLUTION X	PAL	119,000
RISE OF THE ROBOTS	PAL	59000
SAMPRAS TENNIS 96	PAL	89,000
SIDE POCKET	PAL	59000
SONIC & KNUKCLES	PAL	79,000
SPEED BALL 2	PAL	29000
SPIROU	PAL	89000
SPOT GOES TO HOLLIWOOD	PAL	109,000
SUPER SKIDMARKS	PAL	89,000
SUPER STREET FIGHTER II	USA	89,000
SUPERMAN	USA	39,000
SWORD OF VERMILION	USA	29000
TAZ IN ESCAPE FROM MARS	PAL	69,000
THE JUNGLE BOOK	USA	89000
THE LAWNMOWER MAN	PAL	29,000
THE LION KING	USA	99,000
THE PAGEMASTER	PAL	79,000
THEME PARK	PAL	89000
THUNDER FORCE 2	PAL	59,000
TOE JAM & EARL	JAP	39,000
TOPOLINO MANIA	PAL	69,000
TOTAL FOOTBALL	PAL	99,000
TOUGHMAN CONTEST	PAL	69,000
URBAN STRIKE	PAL	79000
VECTOR MAN	PAL	89,000
VR TROOPERS	PAL	109,000
WARLOCK	PAL	89,000
WF ROYAL RUMBLE	PAL	49,000
WINBLEDON TENNIS	PAL	39000
WINTER OLYMPICS	PAL	49,000
WONDER BOY 5	JAP	49,000
WORLD CUP USA 94	PAL	49,000
YOGI BEAR	PAL	89,000

OLTRE 1000 TITOLI DISPONIBILI A MAGAZZINO PER TUTTE LE CONSOLE E PC CD-ROM

SUPERNINTENDO

SUPERNINTENDO

TITOLO	VERS.	PREZZO
90' MINUTES	PAL	119000
ACTRAISER 2	USA	39000
ADDAMS FAMILY VALUE	PAL	79000
AERO THE ACROBAT II	PAL	69000
ASTERIX	PAL	79000
ASTERIX E OBELIX	PAL	119000
B.O.B.	PAL	59000
BALL Z 3D	USA	39000
BIG HURT BASEBALL	PAL	109000
BIG SKY TROOPER	PAL	69000
BOOGERMAN	PAL	109000
BREATH OF FIRE II	USA	139000
BRETT HULL HOCKEY	PAL	49000
BRUTAL	PAL	39000
BUBSY	USA	59000
BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE	PAL	79000
BUSTS LOOSE TINY TOON	USA	59000
CALIFORNIA GAMES II	USA	59000
CAPTAIN COMMANDO	PAL	69000
CASTELVANIA VAMPIRE KISS	PAL	129000
CHRONO TRIGGER	USA	139000
CLAY FIGHTER II	PAL	69000
COLLEGE SLAM	USA	119000
COOL WORLD	USA	39000
DEMOLITION MAN	PAL	89000
DESERT STRIKE	PAL	59000
DIRT TRAX FX	USA	119000
DONALD DUCK MAUI MAILLARD	PAL	129000
DONKEY KONG 2 DIDDI'S KONG QUEST	PAL	129000
DOOM	USA	109000
DOOMSDAY WARRIOR	USA	39000
DRACULA	USA	49000
DRAGON BALL Z	JAP	99000
DRAGON VIEW	USA	79000
EARTHWORM JIM 2	PAL	109000
EYE OF THE BEHOLDER	USA	69000
FATAL FURY 2	USA	99000
FEVER PITCH SOCCER	PAL	69000
FIFA SOCCER 96	PAL	129000
FINAL FIGHT	USA	59000
FINAL FIGHT GUY	JAP	79000
FINAL FIGHT III	USA	119000
FIRST SAMURAI	JAP	19000
FULL THROTTLE	USA	59000
FUN'N GAMES	PAL	49000
GODS	USA	69000
GP 1 MOTO	PAL	99000
GUNDAM F-91	JAP	79000
HAGANE THE FINAL CONFLICT	PAL	89000
HARLEY'S ADVENTURE	USA	29000
HAT TRICK HERO SOCCER	JAP	79000
HOME ALONE 2	USA	49000
HURRICANES	PAL	59000
HYPER V-BALL	USA	89000
ILLUSION OF TIME	PAL	89000
INT. SUPER STAR SOCCER DELUXE	PAL	125000
IZZY'S QUEST	USA	89000
J SUPER SOCCER '95	JAP	99000
JIMMY CONNORS TENNIS	PAL	69000
JUNGLE STRIKE	PAL	89000
KAWASAKY SUPERBIKE	USA	109000
KICK OFF	PAL	39000
KICK OFF 3	PAL	89000
KILLER INSTINCT	PAL	89000
KING OF THE MONSTERS	JAP	59000
KIRBY'S DREAM COURSE	PAL	49000
LAMBORGHINI	PAL	89000
LEGEND	PAL	59000
LEMMINGS THE TRIBES	PAL	59000
LIBERTY OF DEATH	USA	99000
LORD OF DARKNESS	USA	79000
MAGA MAN 7	USA	129000
MANCHESTER UNIT. CHAM. SOCCER	PAL	89000
MECHWARRIOR 3050	USA	89000
MEGA MAN X 2	PAL	109000
MEGA MAN X 3	USA	129000
MICKEY & MINNIE	PAL	109000
MICROMACHINES 2 TURBO TOURN.	PAL	109000
MONDAY NIGHT FOOTBALL	USA	89000
MORTAL KOMBAT	PAL	59000
MORTAL KOMBAT 3	PAL	129000
MORTAL KOMBAT II	PAL	79000
MUSCLE BOMBER	JAP	59000
NBA GIVE'N GO	PAL	139000
NBA LIVE 95	USA	89000
NBA LIVE 96	USA	109000
NFL QUARTERBACK 96	PAL	109000
NHL 95	PAL	79000
NOLAN RYAN BASEBALL	USA	69000
NOSFERATU	JAP	69000
PGA TOUR GOLF 96	PAL	119000
PHALANX	USA	59000
PHANTOM 2040	PAL	69000
PINOCCHIO	PAL	139000
POP'N TWINBEE	PAL	69000
PORKY PIG'S	USA	99000
POWER ATHLETE	JAP	39000
POWER INSTINCT	USA	69000
PRIMAL RAGE	PAL	79000
PRIME GOAL 2	JAP	99000
PRIME GOAL 3	JAP	109000
PRO SOCCER	JAP	39000
PUZZLE BOBBLE	USA	89000
RACE DRIVING	USA	59000
RANMA 1/2 III	JAP	79000
RANMA NIBUNWICHI	JAP	99000
REAL MONSTERS	PAL	99000
ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY RALLY	USA	69000
ROBOCOP VS TERMINATOR	PAL	59000
RUSHING BEAT	JAP	39000
RYAN GIGGS SOCCER	PAL	59000
SAILORMOON	PAL	89000
SCOOBY DOO MYSTERY	USA	109000
SECRET OF EVERMORE	USA	139000
SENSIBLE SOCCER	PAL	69000
SEPARATION ANXIETY (SPIDERMAN)	PAL	109000
SIM CITY	PAL	49000
SKULLJAGGER	USA	39000
SOCCER KID	PAL	69000
SONIC BLAST MAN	JAP	29000
SPARKSTER	USA	69000
SPAWN	PAL	109000
SPEED RACER	USA	69000
SPEEDY GONZALES	USA	99000
SPIDER-MAN X-MEN	USA	79000
STAR TREK THE NEXT GENERATION	USA	79000
STARGATE	PAL	89000
STREET HOKEY' 95	USA	79000
STREET RACER	PAL	99000
SUPER BOMBARMAN II	PAL	79000
SUPER BOMBERMAN 3	PAL	119000
SUPER E.D.F.	JAP	39000
SUPER INTERNATIONAL CRICKET	PAL	109000
SUPER LINEARBALL	JAP	39000
SUPER MARIO ALL STARS	PAL	89000
SUPER MARIO KART	PAL	99000
SUPER MARIO RPG	USA	119000
SUPER METROID	PAL	59000
SUPER OFF ROAD	PAL	59000
SUPER OFF ROAD BAYA	USA	89000
SUPER R-TYPE	USA	49000
SUPER RETURN OF THE JEDI	PAL	89000
SUPER SMASH T.V.	PAL	39000
SUPER STREET FIGHTER II	PAL	99000
SUPER TURRICAN	USA	59000
SUPER TURRICAN 2	PAL	99000
SUPER WRESLTE MANIA	USA	59000
TECMO SUPER BASEBALL	USA	89000
TECMO SUPER BOWL	USA	89000
TETRIS & DR. MARIO	PAL	99000
THE BRAINIES	PAL	49000
THE FINTSTONES 2	JAP	89000
THE IGNITION FACTOR	USA	79000
THE LION KING	USA	99000
THE MAGICAL QUEST	USA	79000
THE ROCKETEER	USA	39000
THE TERMINATOR	USA	59000
THEME PARK	PAL	109000
THUNDER SPIRIT	JAP	49000
TIN TIN AU TIBET	PAL	129000
TOP GEAR 3000	PAL	99000
TOPOLINO MANIA	PAL	69000
TOY STORY	USA	139000
TRUE LIES	PAL	89000
URBAN STRIKE	PAL	89000
VIRTUAL SOCCER	PAL	79000
WAR 2410	USA	109000
WARIO'S WOOD	PAL	79000
WATER WORLD	PAL	129000
WILD GUNS	USA	79000
WINTER OLYMPICS	PAL	69000
WORLD HEROES	JAP	59000
WORLD LEAGUE BASKETBALL	PAL	39000
WORLD MASTERS GOLF	PAL	99000
WORLDTRIS	USA	49000
WRESTLE MANIA THE ARCADE GAME	PAL	99000
X-KALIBER 2097	PAL	49000
YOSHI'S ISLAND	PAL	129000
ZELDA	PAL	69000
ZERO THE KAMIKAZE	PAL	89000
ZOMBIES	PAL	49000

DISPONIBILE NINTENDO ULTRA 64 JAP TELEFONA

PC CD-ROM SCONTO 10% SU TUTTI I TITOLI

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION

TITOLO	VER.	PREZZO
3D LEMMINGS	PAL	69000
ADIDAS POWER SOCCER	PAL	109000
ALIEN TRILOGY	PAL	99000
ALONE IN THE DARK 2	PAL	109000
BOXER'S ROAD	JAP	59000
CAPTAIN TSUBAZA J	JAP	159000
CRITICOM	PAL	99000
DARKSTALKER	USA	119000
DOOM	PAL	99000
DRIFT KING	JAP	109000
FADE TO BLACK	PAL	109000
FIFA SOCCER 96	PAL	99000
FORMULA 1	PAL	109000
GALAXIAN 3	JAP	109000
GANBARE GOEMON ACTION GAME	JAP	99000
GUNDAM 2	JAP	119000
HARDBALL 5	USA	99000
HI-OCTANE	PAL	79000
HIPER FINAL MATCH TENNIS	JAP	109000
JOHNNY BAZOOKATONE	PAL	69000
JUPITER STRIKE	PAL	79000
METAL JACKET	JAP	59000
MICKEY MANIA	PAL	89000
MOTOR TOON GP 2	JAP	149000
NBA IN THE ZONE	PAL	99000
NBA LIVE 96	PAL	89000
OLYMPIC GAMES	PAL	109000
OLYMPIC SOCCER	PAL	109000
PANZER GENERAL	PAL	99000
PGA TOUR 96	PAL	99000
PO'ED	USA	79000
PRIMAL RAGE	PAL	99000
PUZZLE BUBBLE 2	USA	109000
RESIDENT EVIL	PAL	109000
RIDGE RACER REVOLUTION	PAL	99000
RISE OF THE ROBOT 2	PAL	99000
SHOCK WAVE	PAL	99000
SKELETON WARRIORS	USA	109000
STREET FIGHTER ALPHA	PAL	109000
TEKKEN 2	JAP	159000
TOKIO INSECT ZOO	JAP	99000
TOSHINDEN 2	PAL	109000
TRACK'N FIELD GAMES	PAL	99000
VEHICLE CAVALIER	JAP	119000
WARHAWK	PAL	79000
WILLIAM ARCADE HITS	USA	89000
WING COMMANDER 3	PAL	89000
WINNING ELEVEN	JAP	49000
WINNING ELEVEN 2	JAP	89000
X-MEN	PAL	99000

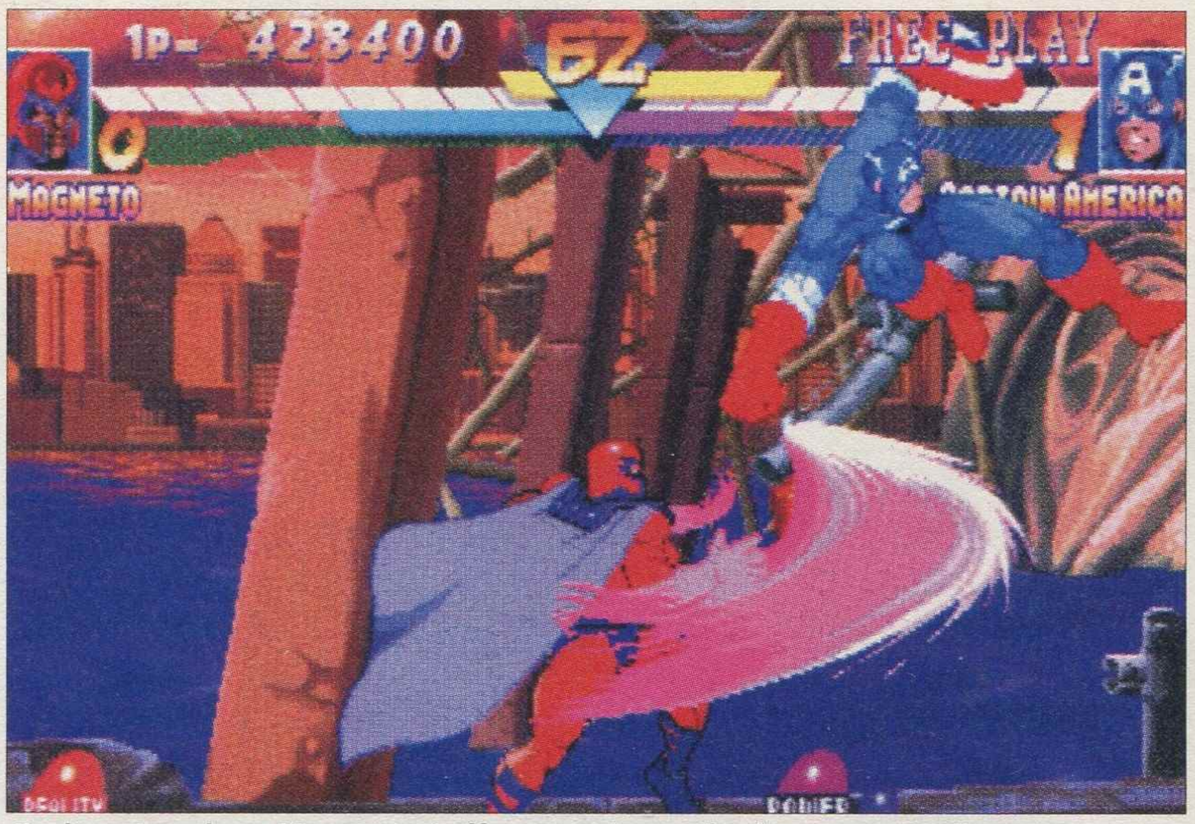
SATURN

SEGA SATURN

	VER.	PREZZO
1945	JAP	129,000
ALONE IN THE DARK 2	PAL	99,000
BLACK FIRE	USA	59,000
BLAZING TORNADO WRESTLING	JAP	69,000
CORPSE KILLER	USA	49,000
D	USA	99,000
DARK LEGEND	USA	59,000
EARTHWORM JIM 2	USA	109,000
FATAL FURY 3	JAP	139,000
FIFA SOCCER 96	PAL	99,000
GUNBIRD	JAP	89,000
HANG ON GP 96	PAL	99,000
HAT TRICK HERO SOCCER	JAP	59,000
LODE RUNNER	JAP	59,000
MAGIC CARPET	PAL	99,000
NBA ACTION 96	USA	119,000
NFL QUARTERBACK	PAL	109,000
NIGHT STRIKER 2	JAP	139,000
PANZER DRAGON	JAP	59,000
RAYMAN	JAP	89,000
SEGA RALLY	USA	109,000
SHELL SHOCK	PAL	99,000
SKELETON WARRIORS	USA	109,000
SONIC WINGS SPECIAL	JAP	139,000
STREET FIGHTER ZERO	JAP	109,000
THEME PARK	USA	69,000
TOSHINDEN S	JAP	99,000
TRUE PINBALL	PAL	99,000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	USA	119,000
VAMPIRE HUNTER	JAP	119,000
VICTORY GOAL	JAP	59,000
VICTORY GOAL 96	JAP	119,000
VIRTUA COP	PAL	89,000
VIRTUA COP + GUN	JAP	149,000
VIRTUA FIGHTER 2	USA	109,000
VIRTUAL OPEN TENNIS	JAP	79,000
WANGAN DEATH HEAT	JAP	119,000
WING ARMS	PAL	99,000
WINNING POST	USA	49,000
WIPE OUT	PAL	99,000
X-MEN	USA	89,000

GIOCHI 3DO E NEO GEO CD DA L. 25.000

La casa di *Street Fighter* si prepara a un autunno niente male. In prima fila spiccano i titoli di *Marvel Super Heroes* e *WereWolf*, due giochi diversi tra loro ma senza dubbio intriganti. Il primo è la conversione del coin op con protagonisti i vari Capitan America, l'Uomo Ragno, Hulk, Iron Man, ecc. Mentre il secondo è una sorta di avventura grafica che sfrutta la grafica in 3D. nel gioco si potrà scegliere tra sette diversi lupi mannari, in grado di trasformarsi con caratteristiche diverse. Altro titolo attesissimo è Star Gladiator, il primo picchiaduro in 3D della Capcom, che ha nelle stranissime armi dei propri lottatori



Capitan America e Magneto si affrontano in quello che promette di essere l'ennesimo successo di casa Capcom: *Marvel Super Heroes*.

In attesa di *Street Fighter* 3 conviene consolarsi con *Vampire*...

***Star Gladiators*, il nuovo, fantastico, coin op della Capcom.**

(tutti provenienti da galassie lontane) il vero punto di forza.
Ultimi titoli in presentazione erano Major Damage, una sorta di gioco a piattaforme con molta azione a farcire il tutto, e Fox Hunt, un'avventura che sfrutta in pieno le immagini difgitalizzate in Full Motion Video.
Naturalmente anche Street Fighter Alpha 2 rientra tra i giochi più attesi, ma l'annuncio che dovrebbe trovarsi nei negozi per la fine dell'anno non ha convito molti, è più probabile che bisognerà attendere l'inizio del prossimo anno.

Nesuna nuova sul fronte Electronic Arts, a parte *Soviet Strike*, che può essere considerato il sequel a 32 bit della serie che ha riscosso un enorme successo a suo tempo su Megadrive.
Gli, altri titoli in grado di far venire l'acquolina in bocca sono queli della Bullfrog, distribuita dalla EA, con giochi come *Syndacate Wars*, o *Dungeon Keeper* sempre annunciati e sempre riamndati. Comunque, se la speranza è l'ultima a morire, entrambi i titoli dovrebbero arrivare prima della fine dell'anno.
Senza sorpresa i sequel dei titoli sportivi hanno tenuto banco: *John Madden '97, NBA Live '97* e via dicendo. Però bisogna ammettere, almeno per quanto riguarda il titolo relativo alla pallacanestro, la grafica e la giocabilità sono di una spanna abbondante inferiore, rispetto a *Total NBA* della Sony.
Sul fronte delle novità vere e proprie, spicca *Mario Andretti '97*, un titolo che pare in grado di spodestare *F1* della Psygnosis, non possiamo fare altro che aspettare l'uscita dei rispettivi giochi per saperne di più.
In ogni caso, anche la EA sembra intenzionata ad abbraciare la causa del Nintendo 64, quando verrà il momento, è questione di tempo...

***Road Rash*, l'ennesimo sequel che l'EA propone ai Videogiocatori.**

***Dungeo Keeper* sembra in grado di sconvolgere il mercato, quando uscirà.**

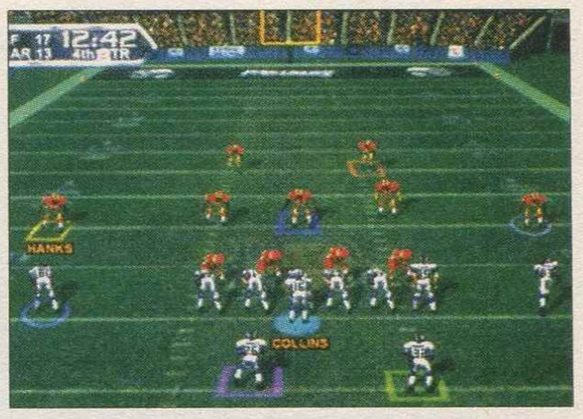
La distruzione totale è all'ordine del giorno in *Syndicate Wars*.

La produzione dell'Acclaim per la seconda parte di quest'anno vede un impegno totale per ogni formato disponibile, se si eccettuano, naturalmente i 16 bit. *Turok: Dinosaur Hunter* è il primo titolo dell'Acclaim dedicato al Nintendo 64. Il gioco riprende lo stile di gioco di *Doom*, cioè con visuale in prospettiva, e si fregia della licenza di un personaggio dei fumetti molto conosciuto in America, un po' meno da noi. La grafica sembra davvero fenomenale, purtroppo non era disponibile una versione giocabile del titolo, quindi dovremo aspettare ancora un bel po' prima di pronunciarci in maniera definitiva. *Magic: The Gathering*, il gioco che vuole portare uno dei fenomeni più eclatanti degli ultimi tempi su computer (per chi non lo sapesse, Magic è un gioco di carte che ha proseliti in tutto il mondo) dovrebbe essere realizzato anche per PlayStation e Saturn, ma immagini ancora non se ne sono viste, per cui è probabile che non sarà disponibile prima di Natale, o forse più. Come avevamo annunciato qualche numero fa presto sarà disponibile anche *Batman Forever Coin Op*, sia nelle sale che su super console. Per il versante giochi rigorosamente in 3D, sono da nominare *The Crow: City of Angels*, che riprende le avventure del personaggio portato alla notorietà dal povero Brandon Lee; *Iron Blood*, un picchiaduro che vede impegnati personaggi fantasy su licenza della saga di Advanced Dungeons & Dragons; mentre *Dragonheart; Fire & Steel*, è l'ennesima licenza cinematografica, di un film che vedremo, molto probabilmente, sugli schermi italiani per Natale.

Meno impegnativi, ma sicuramente molto divertenti, gli ultimi titoli presentati. *Bubble Bobble, Bust-A-Move 2* (il sequel di *Puzzle Bobble*) e *Space Jam*. Dei primi due dovreste già sapere tutto, mentre *Space Jam* riprende un'idea portata sugli schermi americani che vede Michael Jordan, impegnato con i personaggi dei Loony Tunes nel suo sport preferito, a scontrarsi sul campo da basket contro esseri di altri pianeti. *Iron Man/X-O Manowar: Heavy Metal*, che vede come protagonisti due personaggi dei fumetti, uno Marvel e uno Acclaim, rientra nel più classico stile dei picchiaduro a scorrimento. Per quanto riguarda i titoli sportivi, prevista l'uscita coin op di *NBA JAM Extreme*, mentre per Saturn e PlayStation, saranno disponibili *NFL Quarterback Club '97, Striker '96 e Frank Thomas Big Hurt Baseball*. Tutte le uscite sono previste per dopo l'estate, con un non più preciso "autunno 1996", inutile dire che eventuali variazioni sono all'ordine del giorno.

Bugs Bunny e soci si confrontano con degli strani alieni in *Space Jam.*

Turok: Dinosaur Hunter, il primo gioco Acclaim per Nintendo 64.



Sul fronte del Football Americano eccoarrivare NFL *Quarterback Club,*

Frank Thomas Big Hurt Baseball, una grafica mozzafiato per uno degli sport più seguiti d'America.

Iron & Blood, un picchiaduro che s'ispira ai personaggi fantasy di Dungeons & Dragons.

Per la Ocean, il titolo più interessante, come già era accaduto allo scorso ECTS, era *Tunnel B1*, per PlayStation, un gioco claustrofobico in stile *Descent*, in cui, però ci si troverà alla guida di una sorta di elicottero futuristico. *Rocket Jockey* è un titolo che propone una gara tra centauri a cavallo di strani e pericolossisimi mezzi motori alimentati da un razzo. *Project Rally* è l'ennesimo gioco di corsa che, sulla falsariga di Sega Rally, propone gare tra le auto di serie più agognate dai giovani rampolli, sembra che le piste disponibili saranno di più rispetto al capolavoro della Sega, e stessa cosa dicasi per le vetture disponibili, vedremo.

Sul fronte delle simulazioni in stile wargame, sempre più gettonate sulle nuove console, ci si potrebbe attendere molto da *Offensive*, gioco che permette di ricreare gli scontri più cruenti della Seconda Guerra Mondiale. Ultimo titolo degno di nota *Dawn of Darkness*, che ripropone lo schema di gioco reso famoso da *Doom*, con qualche piccola variazione sul tema.

Un'immagine di Cheesy. Un platform che non annuncia niente di nuovo.

In *Tenka*, un gioco furturistico alla *Doom*, non manca certo l'azione.

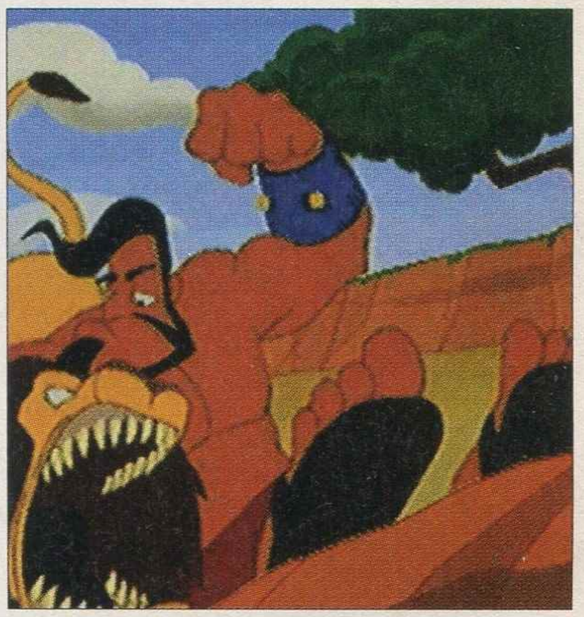
True Pinball, il flipper arriva anche su super console.

Waterworld, già annunciato da tempo, sembra essere in dirittura d'arrivo.

Tunnel B1 sembra essere il titolo di punta della Ocean.

Oltre al Nintendo 64, la società videoludica che fa sempre capo a George Lucas, il papà di Guerre Stellari, si dedicherà anche alle "piccole" console di Sony e Sega, realizzando *Dark Forces*, uno dei più chiari successi della passata stagione per PC. Niente di nuovo, comunque, visuale in prospettiva e tanta azione. Il gioco riprende l'argomento Star Wars, facendovi vestire i panni di un ribelle impegnato in una serie di missioni a difficoltà crescente per distruggere il nuovo super guerriero creato dall'Impero.

Le avventure di Ercole, o meglio all'inglese *Hercules' Adventure*, è l'altro titolo per console presentato all'E3. La grafica sembra rifarsi ai cartoni animati, e non è detto che non sia un modo come un altro per sfruttare la cassa di risonanza che il prossimo film della Disney (dopo Il Gobbo di Notre Dame) sta producendo. Le fatiche di Ercole erano dodici, non è detto che nel gioco non siano molte di più.



Ercole contro i leoni. E poi contro l'idra, e poi il toro e le stalle da pulire.

Un titolo che esula dalla saga di Guerre Stellari: *Ball Blazer*.

Dark Forces si appresta a ripetere il successo riscosso su PC.

Rebel Assault, un altro classico della saga creata da George Lucas.

DISTRIBUTORE UFFICIALE IN ITALIA

COMUNICATO IMPORTANTE

A tutti i consumatori, rivenditori ed importatori di VideoGames

L'importazione e la distribuzione, sia in Italia che in tutti gli altri paesi appartenenti alla Comunità Economica Europea, di VideoGames sia hardware che cartucce gioco è regolata da una serie di Direttive Europee.

Anche per questi prodotti infatti è obbligatoria la presenza del marchio CE che rilasciato da enti competenti garantisce la conformità dei prodotti alle seguenti normative:

- **Sicurezza** Direttiva EC 88/378 DL 313 DEL 27/09/91
- **Compatibilità Elettromagnetica** Direttiva EC 89/336

Ogni prodotto, sia hardware che cartucce gioco circolante in Europa e privo di certificazioni ***CE è pertanto illegale***.

Pesanti sanzioni sono previste dalla legge per chiunque importi, distribuisca o venda al consumo prodotti non conformi.

Linea GIG S.p.A.

CONSOLE GAMES

51015 - Monsummano Terme (Pistoia) - Via Empolese, 36
Tel. 0572/953618 - Fax 0572/951864

SUPERNINTENDO
TOY STORY
S. MARIO RPG
INTER. S. SOCCER DE LUXE
BREATH OF FIRE 2
CHRONOTRIGGER
NBA LIVE '96
THEME PARK
MICROMACHINES 2
PUZZLE BUBBLE
SUPER MARIO KART
YOSHI 'S ISLAND
DOOM
KILLER INSTINCT
NHL HOCHEY '96
SECRET OF EVERMORE
MORTAL KOMBAT III
DONKEY KONG COUNTRY 2

SUPER OFFERTE

SUPER METROID (USA)	69.000
VORTEX (ITA)	59.000
LEMMINGS 2 (ITA)	69.000
PRIMAL RAGE (USA)	72.000
MICROMACHINES (ITA)	69.000
SAMURAI SHODOWN (USA)	69.000
AERO THE ACROBAT (ITA)	79.000
PITFALL (ITA)	69.000

MEGADRIVE
TOY STORY
INTER. S. STAR SOCCER TEL.
MORTAL KOMBAT III
NBA LIVE '96
FIFA '96
MICROMACHINES '96
COMIX ZONE 79.000
STORY OF THOR

3DO OFFERTE

WING COMMANDER	39.000
FIFA SOCCER	59.000
JAMMIT	59.000
OFF ROAD INT.	59.000
CANNON FODDER	49.000
STELLAR SEVEN	29.000
SYNDICATE	59.000
THEME PARK	59.000
SLAYER	39.000
VR STALKER	29.000
FIRE BALL	19.000
WAY OF THE WAR.	49.000
FLASHBACK	89.000
NIGHT TRAP	39.000
SEVER SHARK	39.000
JURASSIC PARK	39.000

SEGA SATURN
KING OF FIGHTER 95
PANZER DRAGON 2
VICTORY GOAL 96
SEGA RALLY
WIPEOUT
STORY OF THOR
MYSTARIA
GUARDIAN HEROES
VAMPIRE HUNTER
X-MEN
ALIEN TRILOGY
MAGIC CARPET
ULT. MORTAL KOMBAT
DEFCOM 5
VIRTUA COP
RAYMAN
VIRTUA FIGHTER 2
VOLANTE
STREET FIG. ALPHA
MISSION STICK
SKELETON WARRIORS
NBA ACTION 96

MEGA OFFERTE

TOPOLINO MANIA	59.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	69.000
VIEW POINT	59.000
CONTRA	59.000
URBAN STRIKE	69.000
DINO DINI SOCCER	69.000
WORLD CUP USA '94	49.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	39.000
CLAYFIGHTER (USA)	69.000
MICKEY AND MINNIE CIR.(USA)	69.000
PITFALL	59.000
ROCK 'N ROLL RACING (USA)	49.000
EARTWORM JIM (USA)	69.000

SONY PLAYSTATION
TEKKEN II
RESIDENT EVIL
RIDGE RACER REVOLUTION
ADIDAS POWER SOCCER
NEED FOR SPEED
PUZZLE BOBBLE 2
DARK STALKER
ALIEN TRILOGY
NHL HOCHEY
TOSHINDEN 2
TOTAL NBA 96
NAMCO MUSEUM
DRAGON BALL Z 2
NBA LIVE 96
STREET FIGHTER 0
GAMEDAY
VOLANTE
MODIFICA UNIVERSALE
MULTIPAD
CAVO LINK
MEMORY CARD
SKELETON WARRIORS
OLIMPIC GAMES
OLIMPIC SOCCER
TRACK & FIELD

DISPONIBILE NINTENDO 64, VIENI E PROVA!

Vieni a trovarci.
Siamo a soli 2 Km dall'uscita autostradale di Montecatini Terme, direzione Monsummano T. (destra)

" SIAMO APERTI LA DOMENICA "
(chiuso il martedì) orario: 9.30-13.00/15.30-20.00

Ampio parcheggio

Per i titoli non in lista telefonare

Disponibili titoli per:
Game Boy, Game Gear, 32 x
Neo Geo CD, PC

SONY PLAY STATION CENTER

Vendita per corrispondenza in tutta Italia
- Permuta dell'usato -
Vasta scelta di giochi usati
Pagamenti rateali in sede
Solo software originale
Originale è bello

Via del Can Bianco, 19 51100 Pistoia (PT)
Tel e fax 0573/28203

Vendita per corrispondenza e permuta dell'usato

Finalmente disponibile NINTENDO 64

NIGHTMARE GAMES

Playstation L. 449.000
Sega Saturn L. 459.000

Saturn
Guardian heroes 99.000
Panzer dragon2 105.000
Astal 79.000

Playstation
Resident Evil 119.000
Puzzle Bobble2 99.000
Tekken 2 149.000

Megadrive
Comix zone 79.000
Story of Thor 109.000
M.Machines 96 105.000

Supernintendo
S. Mario RPG (USA) 149.000
Super Mario Kart 99.000
Puzzle Bobble 129.000

Per i titoli non in lista telefonare

Tutte le novità per:
playstation - saturn
supernintendo - megadrive
ed altri
A PREZZI INCREDIBILI!

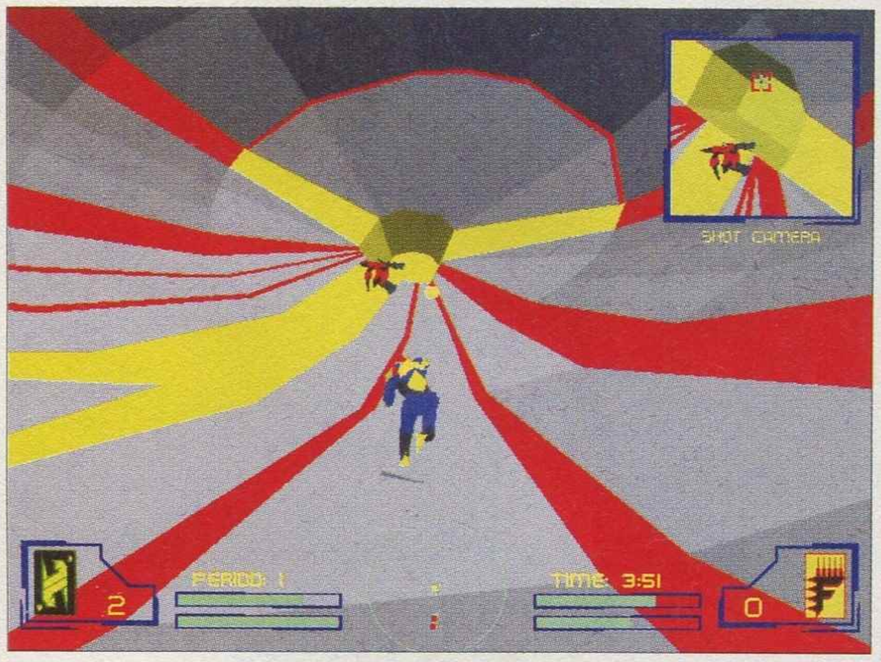
e per chi acquista,
in omaggio la Nightmare T-Shirt
e la Nightmare Card
(per avere favolosi sconti)

NON VENIRCI A TROVARE SARÀ IL VOSTRO INCUBO PEGGIORE!!!

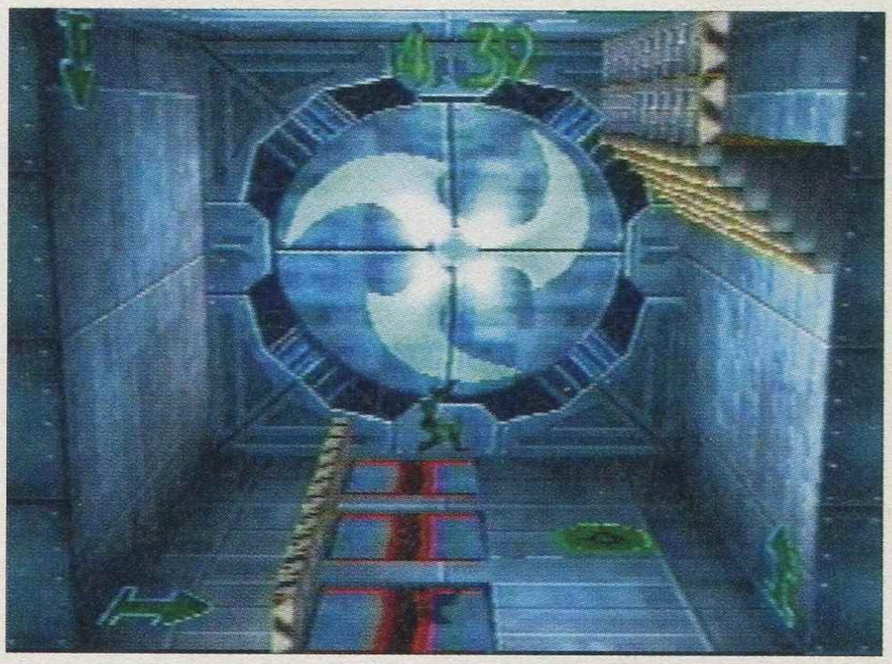
La casa francese offre due graditi ritorni, anche se sarebbe più preciso parlare di un ritorno e di una novità, almeno per 32 bit. Nel primo caso stiamo parlando di *Rayman 2*, secondo capitolo della Saga dell'essere più strano del mondo delle console. Questa volta il nostro eroe avrà a disposizione nuove abilità e un piano prospettico in più. Già, perche le nuove avventure di Rayman si svolgeranno su due piani ben distinti, ma vi rimandiamo alla preview per saperne di più.Il secondo titolo di cui parliamo è *Street Racer*, già conosciuto per l'enorme successo riscosso in versione 16 bit. Questa volta tocca a PlayStation e Saturn fregiarsi di una versione a loro dedicata. Il gioco è piuttosto differente nelle due versioni, soprattutto a livello grafico, ma il divertimento e la velocità, sono comunque assicurati.

Le nuove avventure di Rayman saranno in grado di ripetere il successo riscosso dal primo eoisodio?

Street Racer è pieno di "citazioni". Come potete vedere sul fondo, il monte Rushmore ha il viso dei corridori del gioco.



Hyperblade, un altro sport che fa della violenza la componente principale.



Ecco un gioco che fa della stranezza la sua arma principale. *Blast Chambers* potrebbe rivelarsi una sorpresa.

Dall'Activision una terna di giochi decisamente diversi tra loro, sia per realizzazione grafica che per concetto di gioco. *Blast Chambers* è un titolo che difficilmente rientra in una qualsiasi definizione precisa. Può essere considerato un puzzle game quattro contro quattro, in cui il compito del giocatore è quello di eliminare gli altri facendoli esplodere: trappole e mosse infide a profusione, quindi. *Hyperblade*, può essere considerato un titolo sportivo, anche se fa della violenza la sua arma principale.
Riprendendo quelli che potevano essere i concetti alla base del film Roller Blade, in un'arena si scontrano sei robot, tre per squadra, intenti a lanciare una palla di metallo nella rete avversaria. È possibile giocare sfide singole, campionati e realizzare i propri robot seguendo le esigenze del giocatore. *Interstate 76* è un titolo di guida che ripropone le gare sulle strade interstatali americane, quelle che si prolungano per chilometri e chilometri attraversando gli stati di mezz'America.
Naturalmnete, le corse, non avendo un arbitro vero e proprio, possono essere funestate da incidenti o raffiche di mitra, tanto chi se ne accorge? Tutti i titoli dovrebbero vedere la luce quest'autunno.

PLAYSTATION

3D LEMMINGS	99.000
A-TRAIN	119.000
ACTUA GOLF	109.000
ACTUA SOCCER	109.000
ADIDAS POWER SOCCER	119.000
AGILE WARRIOR F-IIIX	109.000
AIR COMBAT	109.000
ALIEN TRILOGY	109.000
ALONE IN THE DARK	119.000
AQUANAUT'S HOLIDAY	119.000
BIG HURT BASEBALL	99.000
BRAINDEAD 13	119.000
CAPTAIN TSUBASA	159.000
CHORO-Q	159.000
CHRONICLES OF THE SWORD	109.000
CRITICOM	109.000
CYBER SLED	99.000
CYBER SPEED	109.000
CYBERIA	119.000
D	139.000
DEFCON 5	119.000
DESCENT	129.000
DESTRUCTION DERBY	119.000
DISCWORLD	99.000
DOOM	109.000
DOUBLE DRAGON	159.000
DRAGON BALL-Z 3D HYPER	159.000
DRIFT KING	159.000
EXTREME PINBALL	119.000
EXTREME SPORTS	109.000
FADE TO BLACK	119.000
FIFA 96	89.000
GALAXIAN 3	109.000
GALAXY FIGHT	109.000
GEX	119.000
GOAL STORM	79.000
HEBEREKE'S POPOITTO	99.000
HI-OCTANE	109.000
IMPACT RACING	119.000
IRON SLAM 96	159.000
JOHNNY BAZOOKATONE	99.000
JUMPING FLASH	99.000
JUMPING FLASH 2	159.000
JUPITER STRIKE	109.000
KILLEAK THE BLOOD	109.000
KILLING ZONE	159.000
KING'S FIELD	119.000
KRAZY IVAN	99.000
LOADED	119.000
LONE SOLDIER	109.000
MAGIC CARPET	119.000
MORTAL KOMBAT 3	119.000
MOTOR TOON G.P. 2	159.000
NAMCO MUSEUM VOLUME 1	119.000
NBA JAM TOURNAMENT	89.000
NBA IN THE ZONE	119.000
NBA LIVE 96	119.000
NEED FOR SPEED	119.000
NFL GAMES DAY	109.000
NFL QUARTERBACK 96	109.000
NHL FACE-OFF	119.000
NOVASTORM	89.000
OFF-WORLD INTERCEPTOR	79.000
OLYMPIC GAMES	119.000
OLYMPIC SOCCER	119.000
PGA TOUR GOLF	99.000
PHILOSOMA	119.000
PO'ED	119.000
POWER SERVE 3D TENNIS	129.000
PRIMAL RAGE	129.000
PSYCHIC DETECTIVE	109.000
PUZZLE BUBBLE 2	99.000
RACING SKIES	119.000
RAIDEN PROJECT	99.000
RAPID RELOAD	99.000
RAYMAN	129.000
REVOLUTION-X	89.000
RIDGE RACER REVOLUTION	119.000
RISE 2 RESURRECTION	119.000
ROAD RASH	119.000
SAILOR MOON SUPER-S	159.000
SHELLSHOCK	129.000
SHOCKWAVE ASSAULT	119.000
SKELETON WARRIORS	119.000
SLAM'N JAM 96	99.000
SPACE GRIFFON	129.000
STARBLADE ALPHA	109.000
STARFIGHTER 3000	119.000
STREET FIGHTER ALPHA	119.000
STREET FIGHTER MOVIE	89.000
TEKKEN	119.000
TEKKEN 2	169.000
THEME PARK	99.000
THUNDERHAWK 2	129.000
TOP GUN	119.000
TOPOLINO E LE AVVENTURE	99.000
TOSHINDEN	89.000
TOSHINDEN 2	119.000
TOTAL ECLIPSE TURBO	99.000
TOTAL NBA 96	119.000
TRUE PINBALL	119.000
VAMPIRE HUNTER	119.000
WARHAWK	109.000
WARRIORS OF FATE 2	159.000
WING COMMANDER 3	109.000
WIPEOUT	109.000
WORLD CUP GOLF	79.000
WORMS	109.000
WWF ARCADE	89.000
X-COM	119.000
ZERO DIVIDE	99.000
ZOOP	99.000

SATURN

ALONE IN THE DARK	109.000
ASTAL	79.000
BASE LOADED 96	129.000
BLACK FIRE	99.000
BLAZING TORNADO	79.000
BUG!	99.000
CHAOS CONTROL	99.000
CLOCKWORK KNIGHT	79.000
COLLEGE SLAM	129.000
CONGO THE MOVIE	129.000
CRITICOM	119.000
CYBERIA	129.000
CYBER SPEEDWAY	119.000
D	129.000
DARIUS GAIDEN	89.000
DARIUS GAIDEN 2	129.000
DAYTONA USA	99.000
DEFCON 5	129.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DIGITAL PINBALL	119.000
DON PACHI	129.000
DRAGON BALL-Z	119.000
DRAGON BALL-Z 2 LEGEND	139.000
DRAGON FORCE	129.000
EARTHWORM JIM 2	119.000
EURO 96	139.000
FATAL FURY 3	159.000
FIFA 96	119.000
GALAXY FIGHT	139.000
GOLDEN AXE THE DUEL	119.000
GUARDIAN HEROES	99.000
HANG-ON G.P. 95	99.000
HI-OCTANE	109.000
INTERNATIONAL VICTORY GOAL	99.000
IN THE HUNT	99.000
IRON STORM	129.000
JOHNNY BAZOOKATONE	99.000
KEIOU YUGEKITAI	129.000
KING OF BOXING	99.000
KING OF FIGHTERS 95	159.000
LUPIN THE 3RD	119.000
MANSION OF HIDDEN SOULS	99.000
MEGAMAN X3	149.000
MINNESOTA FATS POOL	99.000
MORTAL KOMBAT 2	89.000
MYSTARIA	89.000
NBA ACTION 96	119.000
NBA JAM TOURNAMENT	89.000
NFL QUARTERBACK 96	99.000
NHL ALL-STAR HOCKEY	99.000
OFF-WORLD INTERCEPTOR	79.000
OLYMPIC GAMES	119.000
OLYMPIC SOCCER	119.000
PANZER DRAGOON	89.000
PANZER DRAGOON ZWEI	129.000
PEEBLE BEACH GOLF	109.000
PUZZLE & ACTION	129.000
RACE DRIVIN'	69.000
RAYMAN	119.000
REVOLUTION-X	99.000
RISE 2 RESURRECTION	119.000
ROBOTICA	99.000
ROBO-PIT	119.000
ROMANCE 3 OF 4 KINGDOMS	129.000
SEGA RALLY	129.000
SHELLSHOCK	99.000
SHIN SHINOBI DEN	79.000
SIM CITY 2000	119.000
SLAM'N JAM 96	99.000
STARFIGHTER 3000	119.000
STEAMGEAR MASH	99.000
STREET FIGHTER ALPHA	119.000
STREET FIGHTER MOVIE	79.000
STREET FIGHTER 2 MOVIE	79.000
SWORD & SORCERY	129.000
THE HORDE	109.000
THEME PARK	139.000
THOR	149.000
THUNDERHAWK 2	99.000
TITAN WARS	119.000
TOSHINDEN REMIX	119.000
TRUE PINBALL	99.000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	119.000
VAMPIRE HUNTER	129.000
VICTORY GOAL	69.000
VICTORY GOAL 96	129.000
VIRTUA COP/PISTOLA	159.000
VIRTUA FIGHTER	69.000
VIRTUA FIGHTER 2	119.000
VIRTUAL OPEN TENNIS	99.000
WING ARMS	99.000
WINNING POST	119.000
WIPEOUT	99.000
WORLD CUP GOLF	119.000
WORMS	99.000
WORLD SERIES BASEBALL	99.000
WWF ARCADE	119.000
X-MEN	129.000

SUPER-NES

90' MINUTES	149.000
AXELAY	59.000
BATTLE CLASH	59.000
CUTTHROAT ISLAND	139.000
DONKEY KONG COUNTRY 2	139.000
DOOM	119.000
EARTHWORM JIM 2	139.000
GHOUL PATROL	69.000
ILLUSION OF TIME	69.000
KID CLOWN	69.000
KILLER INSTINCT	129.000
LEGEND	69.000
NBA LIVE 96	139.000
OLYMPIC SUMMER GAMES	139.000
PHANTOM 2040	99.000
PINK PANTHER	79.000
PIRATES OF DARK WATER	69.000
POP'N TWINBEE	59.000
PORKY PIG'S HAUNTED HOLIDAY	69.000
PRIMAL RAGE	119.000
REAL MONSTERS	119.000
SECRET OF EVERMORE	149.000
SMASH TENNIS	59.000
SPAWN	69.000
SPINDIZZY WORLDS	59.000
STARWING	69.000
SUPER DROPZONE	59.000
SUPER MARIO KART	99.000
SUPER MARIO RPG	159.000
SUPER METROID DELUXE	69.000
SUPER PUNCH-OUT!!	99.000
SUPER R-TYPE	59.000
VORTEX	69.000
WEAPON LORD	139.000
WOLFCHILD	69.000
WORLD HEROES 2	139.000
ZOOP	99.000

GAME GEAR

AX BATTLER	39.000
BART VS. THE WORLD	49.000
CASTLE OF ILLUSION	49.000
COOL SPOT	49.000
DEVILISH	39.000
DROPZONE	39.000
ECCO THE DOLPHIN 2	39.000
ERNIE ELS GOLF	49.000
FACTORY PANIC	49.000
FANTASY ZONE	39.000
FIFA SOCCER	49.000
FIFA 96	79.000
G-LOC	49.000
GLOBAL GLADIATORS	49.000
HALLEY WARS	49.000
INCREDIBLE HULK	49.000
ITCHY & SCRATCHY	49.000
JUDGE DREDD	49.000
JUNGLE BOOK	49.000
LION KING	49.000
MADDEN 96	69.000
MAN OVERBOARD!	39.000
MICKEY MOUSE 3	69.000
OPERATION STARFISH	49.000
PETE SAMPRAS TENNIS	49.000
POPILS	49.000
POWER RANGERS MOVIE	69.000
PRINCE OF PERSIA	49.000
REN & STIMPY	49.000
RETURN OF THE JEDI	69.000
RI-STAR	39.000
SHINOBI	49.000
SONIC CHAOS	39.000
SONIC SPINBALL	59.000
SONIC TRIPLE TROUBLE	49.000
SPEEDY GONZALES	69.000
SPIDER-MAN	49.000
STRIKER	69.000
SUPERMAN	49.000
SUPER MONACO G.P.	59.000
SUPER SMASH TV	39.000
TRUE LIES	49.000
WIMBLEDON TENNIS	39.000
WOLFCHILD	39.000
X-MEN 2	69.000

MEGADRIVE

AGASSI TENNIS	49.000
ALIEN STORM	39.000
BATTLE FRENZY	59.000
BIG HURT BASEBALL	89.000
BLOODSHOT	59.000
CASTLEVANIA	49.000
CHUCK ROCK	49.000
DINO DINI'S SOCCER	49.000
DRAGON'S REVENGE	49.000
DYNAMITE HEADDY	49.000
EARTHWORM JIM 2	99.000
ECCO THE DOLPHIN	49.000
ECCO THE DOLPHIN 2	59.000
ETERNAL CHAMPIONS	69.000
FANTASIA	69.000
GARFIELD	99.000
GHOULS'N GHOSTS	69.000
GLOBAL GLADIATORS	49.000
HURRICANES	49.000
IMG TENNIS	59.000
INCREDIBLE HULK	49.000
INT'L SUPERSTAR SOCCER	119.000
JOE MONTANA 2	39.000
KAWASAKI SUPERBIKE	69.000
LETHAL ENFORCERS/PISTOLA	99.000
LHX ATTACK CHOPPER	39.000
LION KING	99.000
MADDEN 93	39.000
MADDEN 96	79.000
MEGA SWIV	59.000
MICKEY & DONALD	69.000
MICKEY MANIA	69.000
MICROMACHINES 2	59.000
MICROMACHINES 96	99.000
MIGHTY MAX	49.000
MOONWALKER	39.000
MS. PAC-MAN	59.000
MYSTIC DEFENDER	39.000
NBA LIVE 96	129.000
NHL 96	109.000
OLYMPIC SUMMER GAMES	99.000
OTTIFANTS	49.000
PAC-PANIC	59.000
PAGEMASTER	59.000
PGA TOUR 96	79.000
PHANTOM 2040	79.000
PITFALL	59.000
PREDATOR 2	49.000
PRIMAL RAGE	69.000
QUACKSHOT	69.000
REAL MONSTERS	89.000
REVENGE OF SHINOBI	49.000
RI-STAR	59.000
SHAQ-FU	49.000
SKELETON KREW	59.000
SONIC 2	49.000
SONIC & KNUCKLES	69.000
SPIDER-MAN	49.000
TOY STORY	119.000
WARLOCK	59.000
WINTER OLYMPICS	69.000
WONDER BOY 3	49.000
WORLD CH'SHIP SOCCER 2	49.000
YOGI BEAR	69.000

GAME BOY

ALIEN 3	49.000
ALLEWAY	49.000
ASTEROIDS/MISSILE COMMAND	59.000
BATMAN FOREVER	59.000
B.C. KID 2	69.000
BUBBLE BOBBLE	49.000
COLLEGE SLAM	69.000
DEFENDER/JOUST	59.000
DONKEY KONG LAND	69.000
DR.MARIO	49.000
ELITE SOCCER	59.000
FIFA 96	69.000
FOREMAN FOR REAL	49.000
GETAWAY HIGHSPEED 2	69.000
GOLF	49.000
JETSONS	59.000
KID ICARUS	49.000
KILLER INSTINCT	69.000
LAMBORGHINI CHALLENGE	69.000
MADDEN 96	49.000
MARIO & YOSHI	49.000
NBA LIVE 96	69.000
NIGEL MANSELL'S WORLD CH.	59.000
OLYMPIC SUMMER GAMES	79.000
PAGEMASTER	59.000
PGA TOUR 96	49.000
POCAHONTAS	69.000
QIX	49.000
STREET FIGHTER 2	69.000
SUPER BATTLETANK	49.000
SUPER MARIO LAND	49.000
SUPER R.C. PRO-AM	49.000
TAZ-MANIA	59.000
TENNIS	49.000
TOY STORY	69.000
TRUE LIES	49.000
WARIO BLAST	69.000
WARIO LAND	59.000
WWF RAW	49.000
ZELDA	59.000
ZOOP	59.000

SIAMO CHIUSI DAL 9 AL 25 AGOSTO

...OLTRE 2000 ARTICOLI IN PRONTA CONSEGNA!

VENDITA PER CORRISPONDENZA RAPIDISSIMA

PER ORDINARE TELEFONARE AL 0362/23.81.48

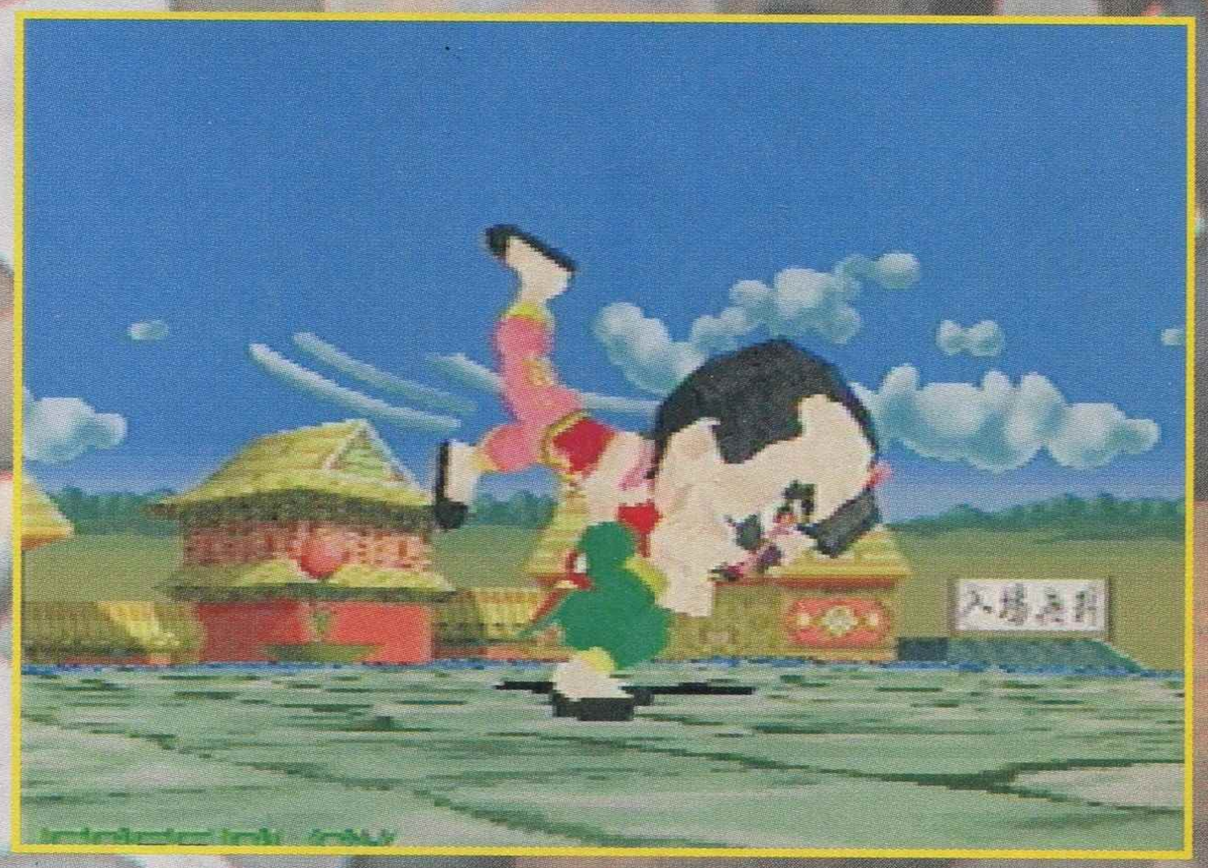
VASTO ASSORTIMENTO A SEREGNO (MI) IN VIA ROSSINI n.43

I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA - TUTTI I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE

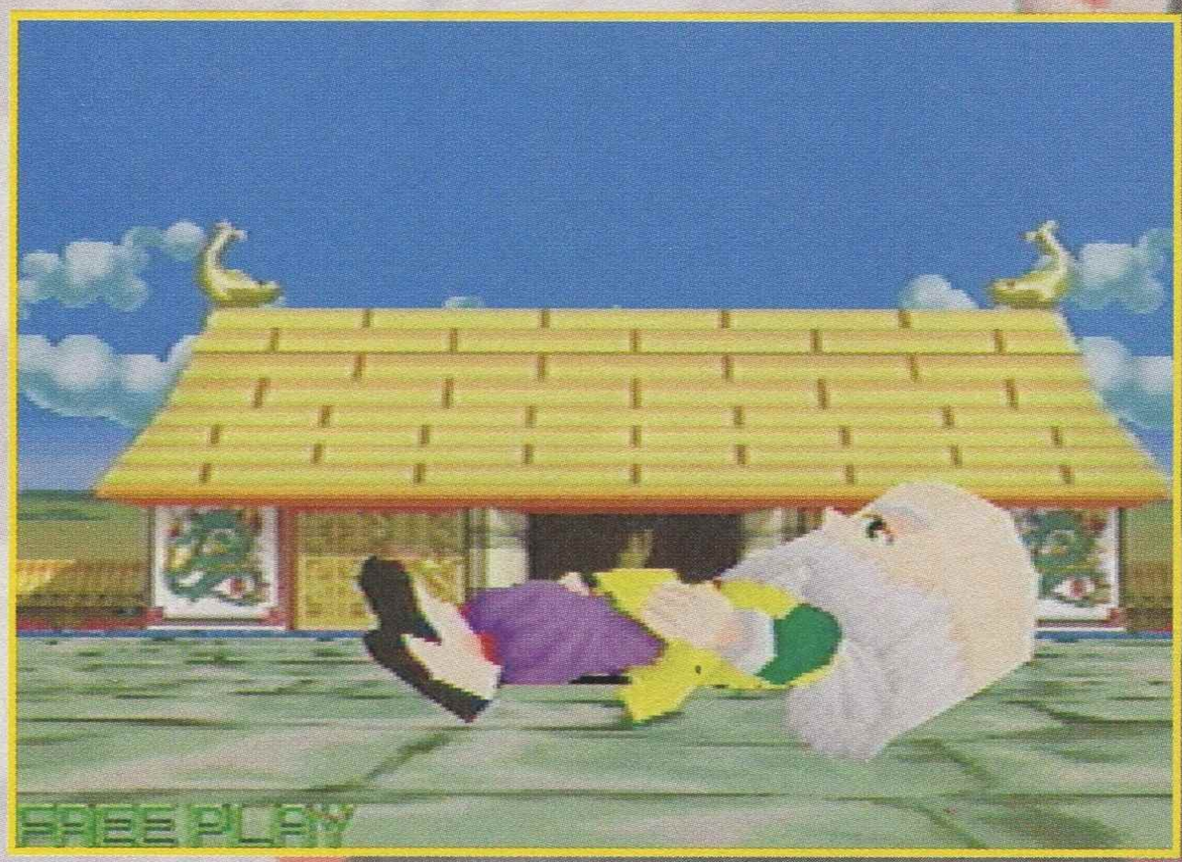
BIMBI DURI A MORIRE

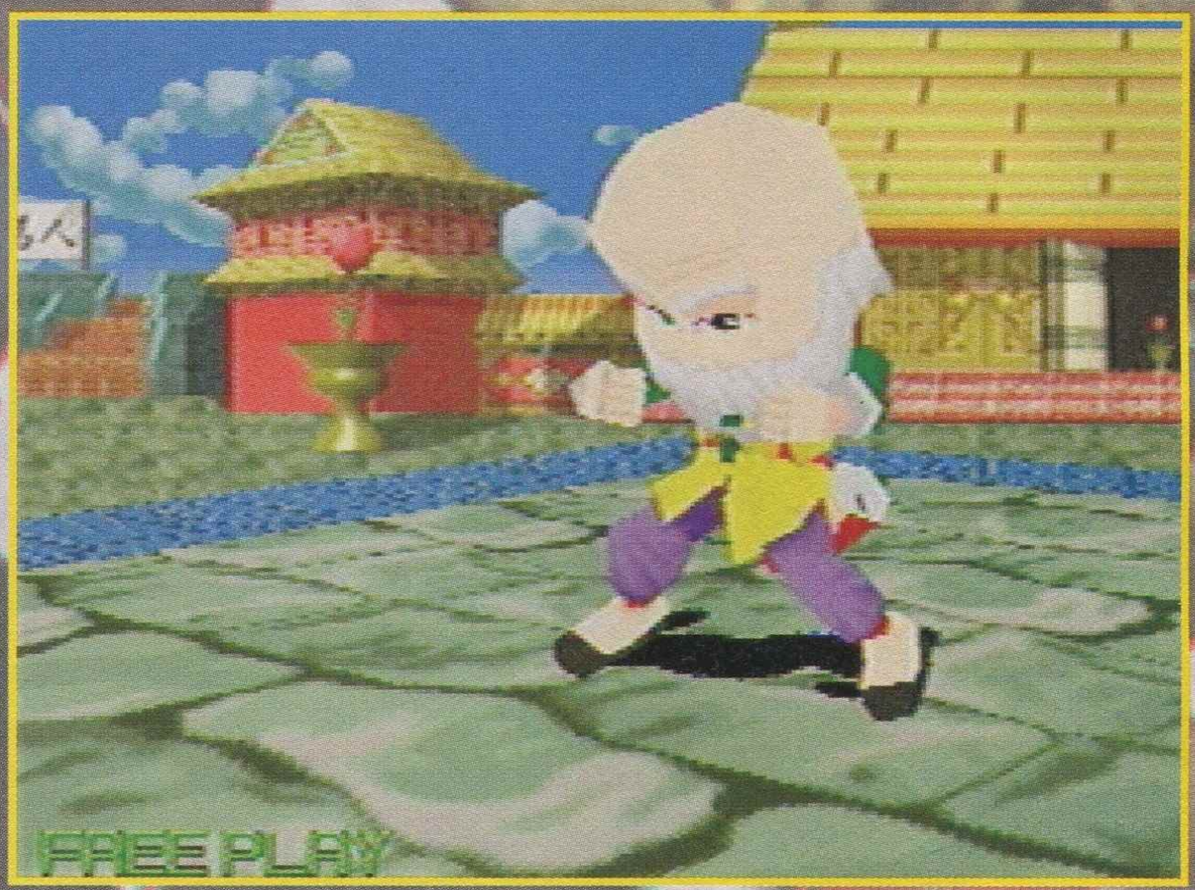
Qualche mese fa, avevamo già annunciato la prossima realizzazione, da parte della Sega, di una sorta di sequel di *Virtua Fignter 2*: *Virtua Fighter Kids*. Ora, con la versione da bar già nelle sale giochi (almeno in Giappone) e la versione per Saturn in odore di lancio, anche se pare si dovrà attendere fino a questo autunno, abbiamo deciso di dare al gioco un'occhiata più ravvicinata.

Virtua Fighter Kids può essere considerato, senza dubbio, il primo sequel di *Virtua Fighter 2*. Questa affermazione che, chi crede che *VFK* sia un gioco completamente diverso può ritenere un'assurdità, è supportata dal fatto che la giocabilità e le mosse, di questa versione super deformed, sono pressoché identiche a quelle di VF2.
In fondo, il gioco ha assunto un aspetto più spiritoso, con le grosse teste dei personaggi che tutti i fan di *Virtua Fighter* conoscono benissimo, ma pare proprio che sia un palliativo alla lunga attesa che i giocatori dovranno sopportare prima di mettere le mani su *Virtua Fighter 3*. Volendo, *Virtua Fighter Kids*, si può considerare un gustoso antipasto in attesa della portata principale.
A livello di giocabilità, però, non si può fare a meno di riscontrare alcune seccanti particolarità. Come abbiamo già detto, le



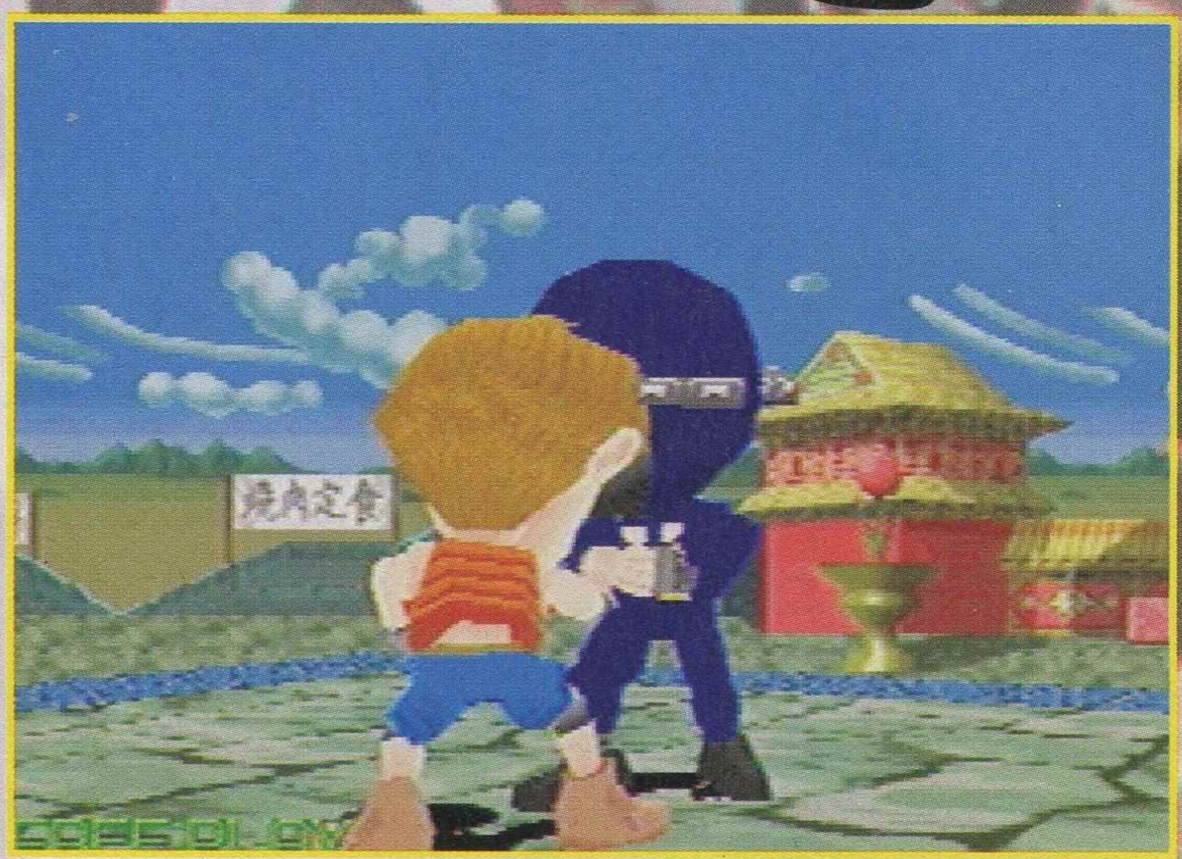
Sia i personaggi che i fondali del gioco sono stati rifatti per rendere il tutto più "divertente". Le mosse, comunque non sono state cambiate in nessun modo.





mosse del gioco sono identiche a quelle di Virtua Fighter 2, più precisamente alla versione 2.1, ma le ridotte dimensioni dei personaggi implica che gli avversari debbono trovarsi a una distanza decisamente minore, rispetto al gioco originale, per poter effettuare delle prese, e questo rende difficile anticipare un attacco portato dall'avversario. Quindi si può dire che la giocabilità sia senza dubbio leggermente inferiore, inoltre, a volte, l'azione risulta piuttosto confusa e gli impatti, dei calci o dei pugni, spesso, non sono poi così chiari come ci si potrebbe aspettare.

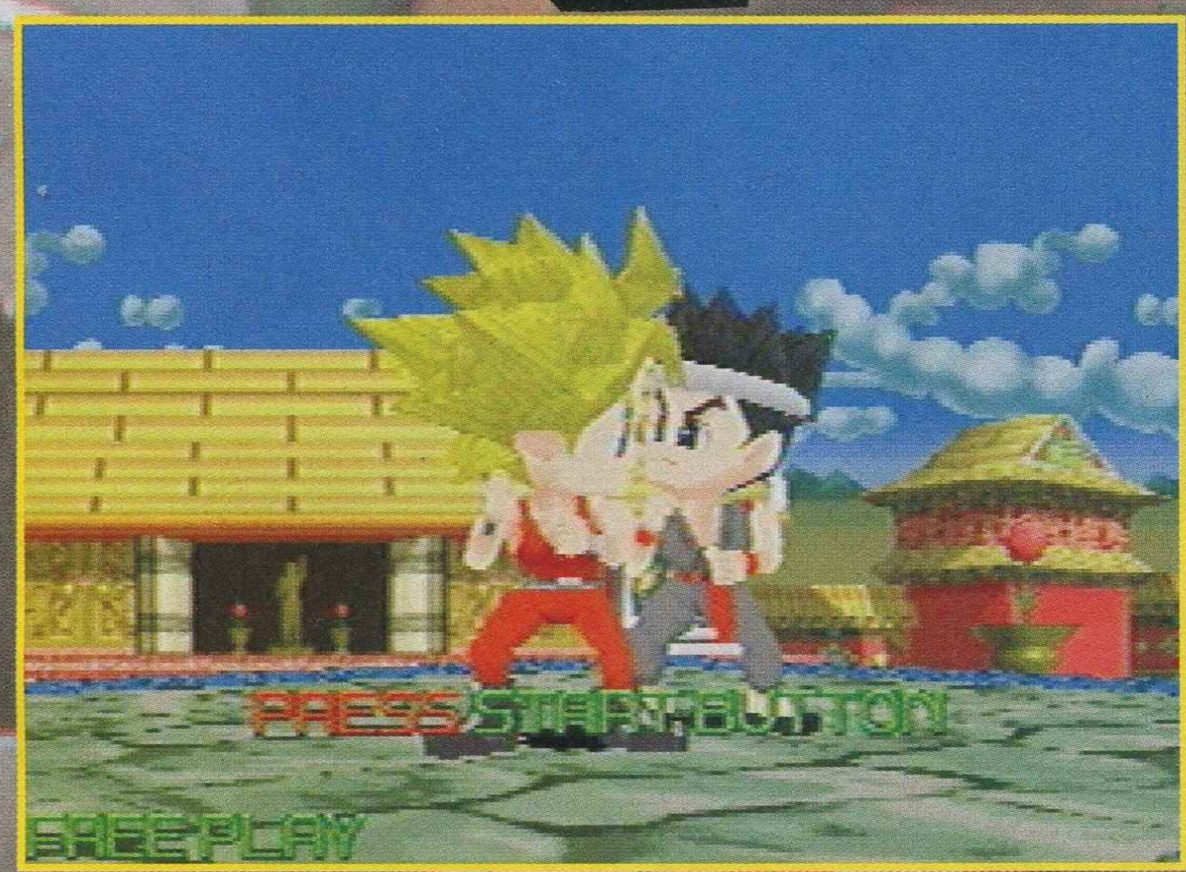
Nel gioco è possibile scegliere se combattere in dimensioni '"Kids" oppure "Original" ma le differenze non sono poi così chiare, perché l'aspetto deformed permane in entrambi i casi. Comunque,



chiunque abbia passato ore su *Virtua Fighter 2* non avrà alcun problema nella gestione di questo sequel in miniatura, proprio perché tutti i personaggi sono in grado di realizzare le mosse originali, senza nessuna eccezione. In più, essendo stato realizzato (il che non sorprende) su una scheda ST-V, la conversione per Saturn non dovrebbe farsi attendere molto. Una curiosità, che sembra essere diventato un atteggiamento in uso da parte di molti sviluppatori, degna di essere menzionata, è l'ossessiva presenza del logo Java nei fondali del gioco. Per chi non lo sapesse Java è un produttore di the molto conosciuto nel paese del Sol Levante, che ha logicamente pagato, a livello di sponsorizzazione, la sua presenza nel gioco e per la lattina di the Java che Jacky tiene tra le mani dopo aver vinto un incontro. Questo non l'unico caso in cui la Sega ha adottato questo particolare modo per finanziare i propri progetti. In *Last Bronx*, il nuovo picchiaduro realizzato dalla AM3, sono riconoscibili almeno trenta sponsor e la Pepsi viene associata a *Fighting Vipers*. Bisogna però ammettere che nel caso di *Last Bronx*, il concetto è diverso, perché la necessità del background del gioco era quella di assomigliare a una città vera e propria, da qui la presenza di una miriade di cartelloni pubblicitari e relativi loghi.

In ogni caso, *Virtua Fighter Kids*, il coin op, dovrebbe trovarsi nelle sale giochi italiane per l'inizio di settembre, in quelle più fornite forse già da quest'estate, e, nonostante tutto, qualche partita la merita, se non altro fino all'arrivo di *Virtua Fighter 3*.

• **Nicolasan**

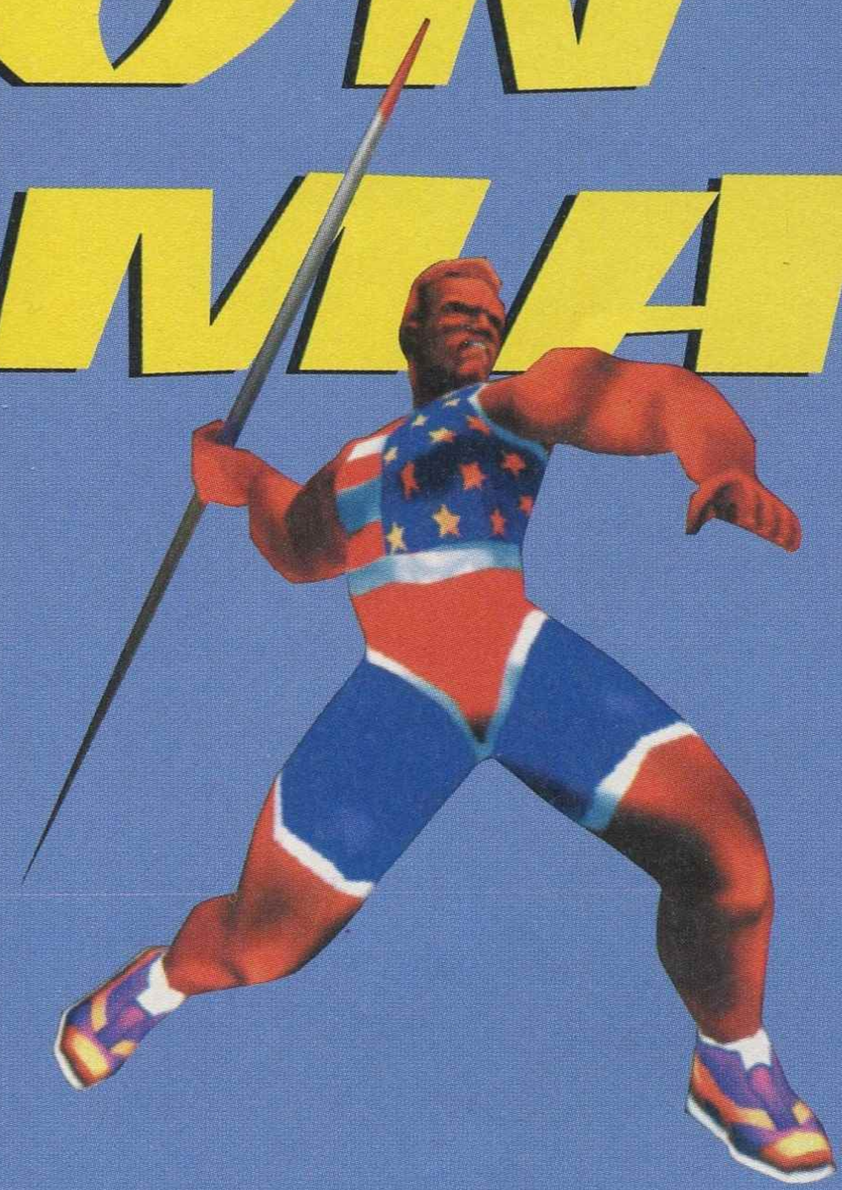


Due dei personaggi più rappresentativi della saga di Virtua Fighter, stanno per affrontarsi. Se dovesse vincere Jacky, mostrerà orgoglioso la sua lattina di the Java.

I GOBBI DI NOTRE DAME

Virtua Fighter Kids non può fregiarsi della palma di primo esempio di deformazione a livello di picchiaduro. La Namco, forse a causa di indiscrezioni in sede Sega, ha già aggiunto questo buffo particolare nel suo *Tekken 2*. Infatti, tramite un piccolo trucco, è possibile giocare con i personaggi di questo picchiaduro per PlayStation deformati in due modi diversi. Senza dubbio la guerra delle idee, che da anni vede impegnate Sega e Namco, è destinata a durare ancora a lungo.

ON YOUR MARK...

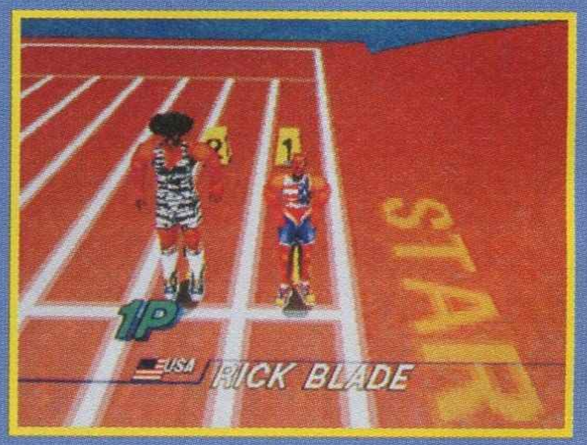


È una regola tacita ma che si ripete ogni volta. In occasione di eventi sportivi di un certo rilievo, le case di software producono titoli che ne sfruttano o la licenza o la cassa di risonanza. Quest'anno, dopo gli europei di calcio, non bisogna dimenticarsi che ci sono anche le Olimpiadi.

Il mese scorso abbiamo parlato di *Olympic Games* della US Gold, questo mese tocca a *Track & Field* della Konami, entrambi i giochi sono per PlayStation, ma la Sega non si è dimenticata dei videogiocatori che affollano, soprattutto in estate, le sale giochi delle stazioni balneari o dei luoghi di villeggiatura, e ha voluto entrare in competizione con il suo *Decathlete*.

Il gioco è stato sviluppato dal gruppo di programmatori che fanno capo alla AM3, per la scheda arcade ST-V della Sega. Come si può dedurre dal titolo del gioco, le attività sportive che vengono ricreate sono quelle collegate a una delle discipline più massacranti delle Olimpiadi: il Decathlon. Il Decatlhon è una disciplina che comprende dieci prove: i 100 metri piani, il salto in lungo, il lancio del peso, il salto in alto, i 400 metri piani, i 110 metri ostacoli, il lancio del disco, il salto con l'asta, il lancio del giavellotto e i 1500 piani. Chiaramente, tutte queste specialità sono state inserite nel gioco, che non si differenzia di molto da un vecchio titolo a cui si riferisce, chiamato appunto *Decathlon*. Anche la giocabilità,

Per poter realizzare record degni di essere ricordati, la velocità è la variabile più importante. Bisognerà pigiare sui tasti molto in fretta per raggiungere alti picchi.



rispetto al gioco di qualche anno fa, non è cambiata di molto. Bisogna pigiare sui tasti il più velocemente possibile per guadagnare velocità, variante indispensabile in ogni disciplina. I giocatori possono scegliere il proprio atleta tra gli otto disponibili, ognuno con caratteristiche differenti, ma la vera novità del gioco (anche se ormai dovremmo esserne abituati) è l'uso dei poligoni con i quali vengono ricostruiti sia i personaggi che gli ambienti in cui si muovono.

A prima vista, graficamente il gioco sembra essere un po' meno appagante, per l'occhio, rispetto a *Track & Field* della Konami, ma senza dubbio è un titolo che ben si adatta a una eventuale conversione per Saturn. Conversione che sembra sia già in pieno sviluppo. Le differenze tra la versione arcade e quella da casa, saranno minime, ma permetteranno, di competere nel modo definito "Hali of Fame" per realizzare i propri record, oppure di scegliere solo tre discipline in cui cimentarsi, oltre all'opzione di giocare con crediti limitati, proprio come al bar. Sembra che il guanto sia stato lanciato, presto sapremo chi avrà vinto la sfida tra US Gold, Sega e Konami. Come al solito sarà il pubblico a determinare a chi spetterà la medaglia d'oro.

• **Nicolasan**

La grafica non è certo l'aspetto migliore del gioco. Soprattutto se lo si confronta con *Track & Field* della Konami. La giocabilità è, comunque, buona.

FUGA PER IL PODIO

Nel giro di pochi mesi sono tre i titoli che riprendono lo stesso argomento, le Olimpiadi, tipo di gioco che mancava da tempo sul mercato. Oltre a questo Decathlete, della Sega, disponibili per PlayStation ci sono *Olympic Games* e *Track & Field*.

OLYMPIC GAMES
(1996 • US GOLD • PLAYSTATION)

È il gioco che può vantare la licenza ufficiale delle Olimpiadi di Atlanta. È possibile competere in dieci discipline diverse, tra le quali spiccano la scherma, il nuoto e il sollevamento pesi. In quanto a specialità e giocabilità ricorda i vecchi titoli di questo tipo usciti ai tempi del VCS e del C64. Buona giocabilità e grafica di discreto livello.

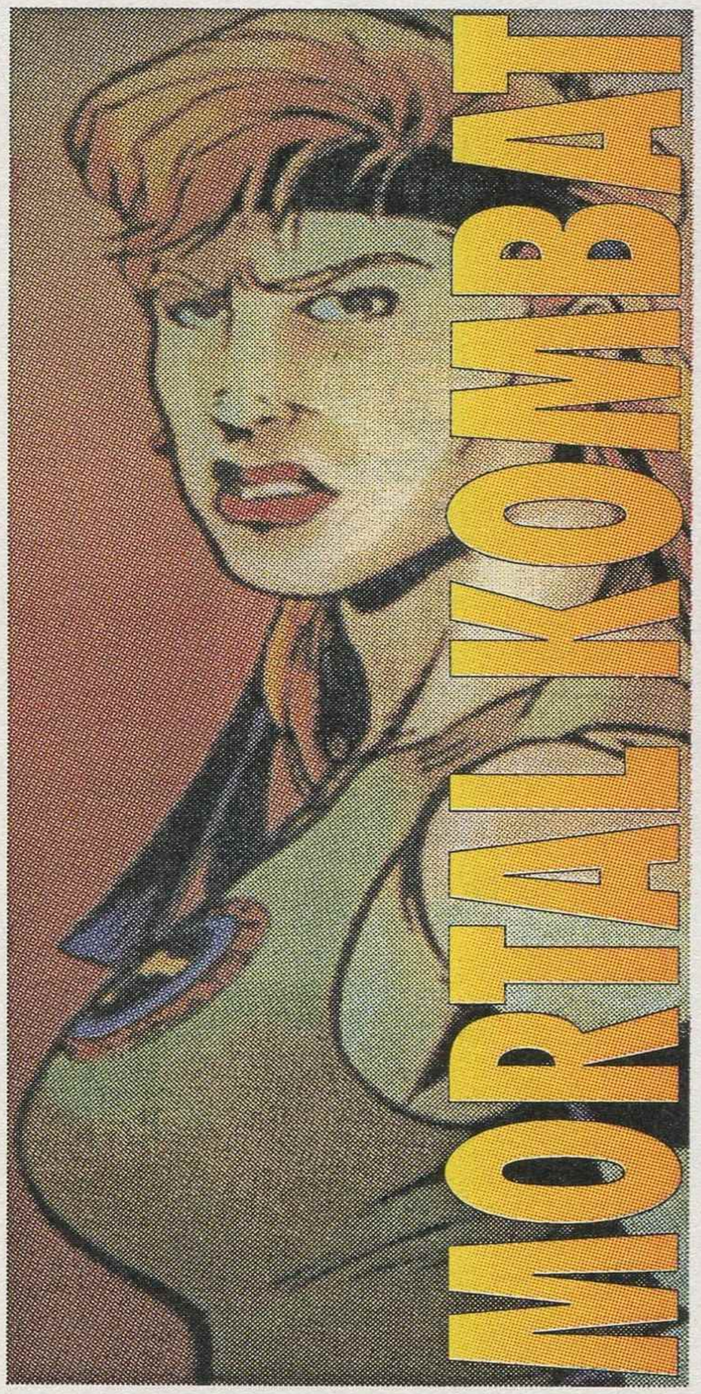
TRACK & FIELD
(1996 • KONAMI • PLAYSTATION)

La Konami rispolvera un vecchio titolo da sala che è poi stato convertito per ogni piattaforma esistente sul mercato. Lo stile e lo spirito del gioco sono pressoché identici a quelli degli altri titoli di cui parliamo in queste pagine, dalla sua il titolo delle Konami vanta un aspetto grafico davvero sorprendente.

TUTTI I TRUCCHI... E LA SUPERGABOLA PER PROVARE SUBITO!

166.11.6543

Servizio di rassegna stampa sui videogiochi offerto da Sumo, via Settembrini 29, Milano a 2540 lit/min+iva. Dur.max. 8 minuti. Riservato ai maggiorenni.



Norisama Yatsuzuka

TOKYO VAL BENE UNA MOSSA

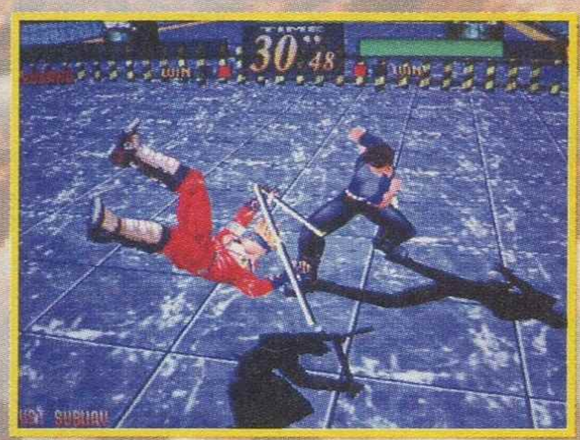
Akinobu Abe

Last Bronx è l'ultima creazione, in ambito picchiaduro, della Sega. Per avere un'idea precisa del titolo che si propone di sfidare lo strapotere della saga di _Virtua Fighter_, abbiamo deciso di chiedere ai diretti interessati quali sono le novità del nuovo gioco della AM3, e cosa si aspettano da _Last Bronx_.

Che esista una sorta di competizione tra i team di sviluppo della Sega, l'AM2 e l'AM3, è innegabile. Solitamente, grazie alla creazione di un titolo come *Virtua Fighter*, l'AM2 viene riconosciuta come la padrona incontrastata del regno dei picchiaduro a incontri. Quale metodo migliore, per sfatare questo atteggiamento, se non quello di realizzare un gioco all'altezza dei "concorrenti"?

Last Bronx presenta una grafica davvero splendida e un'animazione molto fluida, il tutto condito da personaggi ben definiti in un'ambientazione che ricorda una Tokyo futuristica. La principale attrattiva del gioco è la possibilità, da parte dei lottatori, di utilizzare delle armi oltre ai tradizionali calci e pugni. Naturalmente, le armi sono prettamente legate alle arti marziali, e ogni personaggio è in grado di realizzare un particolare attacco che si rifà proprio alla lotta giapponese. La giocabilità sembra molto simile a quella di *Tekken*, principalmente per la possibilità di effettuare proiezioni. *Last Bronx*, comunque, include due caratteristiche molto particolari. Tramite uno speciale movimento di rotazione, i lottatori possono avvicinarsi molto velocemente agli avversari, ed è anche possibile interrompere un attacco, mentre lo si sta portando, sostituendolo con un altro.

Il gioco è stato sviluppato uti-



Come in ogni gioco poligonale, una sorta di telecamera virtuale si sposta per seguire nel modo migliore l'azione.

Alcune delle proiezioni, durante i combattimenti, ricordano da vicine quelle che abbiamo già visto nel capolavoro della Namco: *Tekken*.

lizzando tecniche di motion capture che lo rendono molto reale, sia per quanto riguarda i movimenti che per l'uso delle armi. Bisogna dire che, per essere il primo gioco di questo tipo per un nuovo gruppo di programmatori, non è davvero niente male.
Le persone presenti durante l'intervista, al palazzo della Sega, erano: Akinobu Abe (Direttore dello Sviluppo), Noboyuki Yamashita (Sezione Pianificazioni) e Norisama Yatsuzuka (Pubbliche Relazioni).

YUSAKU

Game Power: Quando avete cominciato a lavorare a Last Bronx? E quante persone fanno parte del team di sviluppo?

Akinobu Abe: Abbiamo cominciato parecchio tempo fa. Realizzare i movimenti dei personaggi e le armi, facendo in modo che avessero un aspetto reale, ha richiesto molto tempo. Per essere più precisi, abbiamo cominciato a lavorarci più di un anno fa, con un gruppo di programmatori che non so esattamente quantificare, durante la lavorazione cambiava continuamente, però era circa la metà delle persone che hanno lavorato al progetto di *Virtua Fighter*. Il 40% dei quali erano grafici.

GP: Il team aveva già esperienza di giochi di lotta prima di *Last Bronx*?

Norisama Yatsuzuka: A dire la verità, i componenti del team vengono da esperienze diverse. Sono stati messi insieme apposta per realizzare questo gioco, è difficile dirlo. In ogni caso, tutti sono stati scelti in base alle proprie abilità, una volta messo su carta il progetto, abbaiamo cercato la gente giusta per realizzarlo.

AA: Per quanto riguarda me, è la mia prima esperienza. In precedenza ho lavorato come assistente al progetto di Star Wars, ora dirigo quello di *Last Bronx*.
Noboyuki Yamashita: Lavoro alla Sega da soli tre anni. Prima facevo parte del reparto ricerche. Questo è il mio primo gioco.

GP: Perché avete deciso di realizzare un progetto come questo?

AA: L'idea oroginale è stata mia, ammetto la colpa. Avevamo intenzione di realizzare un picchiaduro. A quel tempo c'erano titoli come *Virtua Fighter, Tekken, Street Fighter*. Quindi, per creare qualcosa di diverso, abbiamo pensato di introdurre l'uso delle armi. In più, per ambientarlo in un luogo ben preciso, abbiamo pensato che Tokyo sarebbe stato un posto perfetto.

GP: A che percentuale il gioco è terminato? E quanti personaggi saranno disponibili?

NYat: La grafica è quasi finita, ma alcuni particolari ancora non funzionano a dovere. Diciamo che graficamente siamo all'80%, mentre per il sistema di controllo e il

NAGI

ZAIMOKU

codice di base saremo intorno al 60% del lavoro.
In tutto il giocatore potrà scegliere tra otto lottatori diversi.

GP: Quali sono secondo voi i punti di forza di Last Bronx?

AA: Prima di tutto, le armi. Siamo riusciti a rendere il movimento delle armi molto realistico. È vero che la differente lunghezza delle armi implicava una certa difficoltà nel rendere il gioco bilanciato, ma siamo comunque riusciti a realizzare una buona giocabilità. Inoltre, i personaggi di *Last Bronx* hanno la possibilità di realizzare delle proiezioni particolari, possono girare intorno all'avversario per realizzare attacchi più incisivi. Un'ultima cosa che voglio dire è che abbiamo voluto cambiare un po' quelle che sono le caratteristiche di ogni picchiaduro. Quando si decide di portare un attacco, che so, con un pugno, si schiaccia il tasto indicato e il movimento è automatico. In *Last Bronx* è possibile fermare l'attacco e portarne immediatamente un altro. È proprio come fare un finta all'avversario.

GP: Le proiezioni ricordano un po' da vicino quelle di *Tekken.*

NYat: Sì, l'impressione può essere quella.

GP: Quali tipi di armi si possono utilizzare?

Nagi è armata di Sai, contro il bastone di Tommy. Ogni giocatore può scegliere la propria tecnica di lotta, sia che preferisca le armi corte o quelle lunghe.

AA: Ogni personaggio è in grado di utilizzare delle armi diverse. Abbiamo voluto realizzare un mix tra armi moderne e armi della tradizione cinese e giapponese. Si potranno usare un "Bo" (spada in legno giapponese), un'asta da battaglia, il "sai (tradizionale arma corta giapponese a forma di "U"), i nunchaku o i sansetsu-pon (tre pezzi di legno uniti tra loro). Per quanto riguarda le armi più moderne, sarà possibile utilizzare una sorta di manganello simile a quello che usa la polizia americana e una mazza. Abbiamo cercato di introdurre armi lunghe e corte, per soddisfare ogni tipo di giocatore.

GP: Quali sono state le difficoltà nel realizzare il gioco?

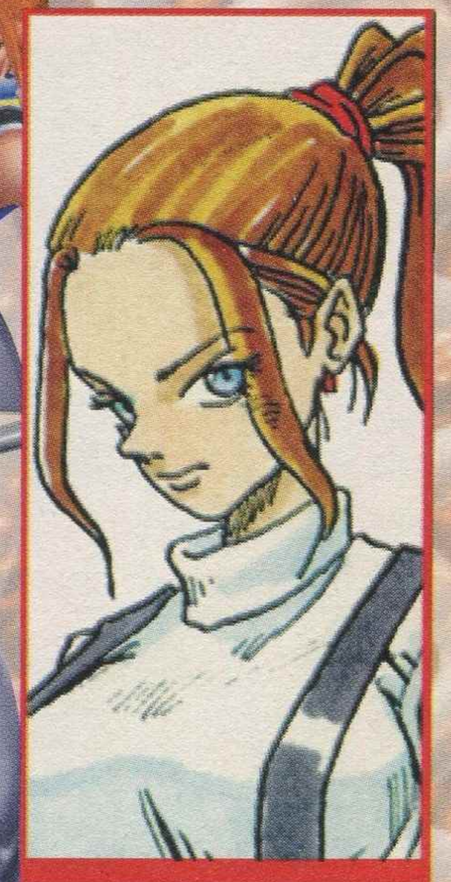
NYam: Quando si realizza un gioco come questo, simile a *Virtua Fighter*, non è difficilissimo realizzare il Motion Capture per i movimenti dei personaggi, come Game Power ha già scritto, noi abbiamo utilizzato un manichino chiamato "chapchan" per le proiezioni più difficili. Però noi abbiamo voluto farlo anche per le armi...

AA: Comunque, abbiamo riscontrato alcuni problemi nel rendere i movimenti delle armi reali. Abbiamo dovuto realizzare alcune modifiche per rendere il movimento il più fluido e realistico possibile.

GP: Sia la AM2 che la AM3 stanno realizzando dei picchiaduro, è un problema ?

NYat: Non vedo dove potrebbe esserci.

La schermata di selezione dei personaggi presenta tutti e gli otto lottatori che i giocatori possono scegliere per una partita.



LISA

KUROSAWA

YOKO

AA: l'AM2 ha realizzato Virtua *Fighter, Fighting Vipers* e *Virtua Kids*, in seguito noi abbiamo fatto *Last Bronx*. Se lo si vede da un punto di vista esterno, i periodi di lancio sono diversi. Inoltre, non sono lo stesso tipo di gioco, le armi rendono *Last Bronx* concettualmente differente. La Sega ha intenzione di lanciare i giochi sul mercato a rotazione, in funzione del gruppo di sviluppatori che li realizza. Per esempio, la Capcom ogni anno lancia sul mercato un nuovo episodio della saga *Street Fighter* e la SNK un nuovo picchiaduro. Anche noi cerchiamo di relaizzare un nuovo titolo quando ci rendiamo conto che l'interesse per quello precedente viene a scemare.

NYam: Un gioco come *Fighting Vipers*, per esempio, ha il marchio dell'AM2. Il gioco segue le caratteristiche tipiche del dipartimento AM2. Noi dell'AM3 realizziamo giochi con le nostre caratteristiche, ritengo sia un vantaggio anche per i giocatori.

GP: Quale sarà, allora, il concorrente più pericoloso di *Last Bronx*?

AA: *Virtua Fighter 3.*

NYat: Ma al momento il gioco ancora più popolare è *Virtua Fighter 2*. Basta andare in una sala giochi per capirlo.

GP: *Last Bronx* è stato realizzato su una Model 2. A quando una versione per Saturn?

NYam: Realizzando il gioco abbiamo pensato principalmente a come renderlo perfetto su una Model2, della versione per Saturn non ci abbiamo nemmeno pensato, non al momento, per lo meno.

GP: Senza limiti tecnici dovuti alle schede, che tipo di gioco avreste realizzato?

Essendo un picchiaduro prettamente metropolitano, non poteva certo manchere il tipo scontro nella metro di Tokyo. Alla "I Guerrieri della Notte".

Yusaku è un giovane lottatore che predirige utilizzare i nunchaku durante i combattimenti. Da notare la precisione della grafica, soprattutto per il viso.

Zaimoku è un lottatore che non va tanto per il sottile. È pieno di tatuaggi, e la sua armapreferita è una poco convenzionale, ma sicuramente efficacie, mazza.

Le ambinetazioni del gioco ricordano vagamente alcuni dei luoghi più famosi della città di Tokyo, per fare sentire i giocatori giapponesi a loro agio.

NYam: È difficile dirlo, forse su una Model3 avremmo potuto rendere *Last Bronx* indimenticabile, ma non abbiamo avuto ancora la possibilità di lavorare su una Model3.

AA: Beh, potremmo utilizzare delle armi ancora più complesse. Comunque, siamo già molto soddisfatti di come si muovono i nostri personaggi. Senza dubbio con una Model3 a disposizione avremmo potuto fare di più.

NYam: Naturalmente, non possiamo dire che il movimento delle armi sia perfetto, le cose possono sempre essere migliorate.

GP: I colpi disponibili in *Last Bronx* sono numerosi come quelli di *Virtua Fighter*?

AA: Se si comparano tutti i pugni, i calci e gli attacchi speciali, quelli di *Virtua Fighter 2* sono più numerosi. Ma *VF2* ha 10 personaggi, e *LB* solo 8. Quindi, si può dire che il numero di mosse, disponibili, per ogni personaggio sia identico.

NYam: Alcuni giochi utilizzano gli stessi colpi per due personaggi differenti. Per esempio, due pugni uguali. Utilizzando armi diverse tra loro, in *Last bronx* questo non accade.

AA: Ogni personaggio usa i pugni, ma ogni pugno è differente. Quindi il numero di colpi è molto elevato.

GP: Qual è il "target" di Last Bronx? E perché avete voluto ambientarlo proprio a Tokyo?

AA: Il target principale sono i fan dei picchiaduro. Molti giochi utilizzano ambientazioni come l'India, l'America o la Cina. Ma non tutti i giocatori conoscono questi posti, e non possono identificarsi, così abbiamo voluto utilizzare dei posti familiari. Quando parlo di luoghi familiari mi riferisco ai ragazzi giapponesi, naturalmente, non certo ai lettori di Game Power.

NYat: Comunque, all'uscito *VF* la gente faceva la fila per giocarlo perché era il primo picchiaduro a poligoni e perché era bello da vedere. Ecco, ciò che vogliamo fare con *Last Bronx* è questo: un gioco bello da giocare e da vedere. In ogni caso, le ambientazioni di *LB* ricordano solo vagamente alcuni posti di Tokyo, per fare in modo che i giocatori riconoscessero alcune ambientazioni abbiamo inserito anche i cartelloni pubblicitari con almeno 30 sponsor diversi e i loro loghi.

Last Bronx dovrebbe raggiungere il mercato europeo per la fine di quest'anno, e, assicurano alla Sega, non dovrebbe essere diverso rispetto alla versione giapponese. L'unico dubbio è: chi sentiva la mancanza dell'ennesimo picchiaduro a poligoni?

• **Nicolasan**

TOMMY

JOE

FATAL VIDEO

FATAL FURY
LA LEGGENDA DEL LUPO FAMELICO
Yamato Video - durata 46 min. - lire 39'900

Dovrebbe essere disponibile già da qualche tempo la prima parte delle avventure animate dedicate agli eroi della SNK, pubblicate in versione italiana dalla Yamato. Purtroppo però tutti i fans di Terry Bogard e Co. (tra cui il sottoscritto) non potranno che rimanere delusi davanti a questa produzione, che non riesce a convincere appieno da nessun punto di vista.
La storia segue di pari passo quella del primo titolo videoludico, il che non sarebbe poi così male, se non fosse di una banalità totale. In un breve prologo vediamo un giovane Geese Howard, nuovo boss della mala di South Town, uccidere il buon Jeff Bogard sotto gli occhi basiti dei suoi due figlioletti. La vicenda si riapre dopo circa diecidodici anni, quando Andy e Terry si ritrovano nella loro città natale, dopo aver trascorso il sopracitato periodo di tempo ad allenarsi in giro per il Mondo. Ora sono grandi, grossi e menano le mani come nessun altro sa fare. Nel frattempo il bravo Geese ha indetto il torneo "King of Fighters", aperto a qualsiasi stile di lotta. I fratellini vi si iscrivono alla ricerca di una occasione per vendicare il padre e conoscono, tra i tanti cialtroni che massacrano durante il torneo, il thai-boxer Joe Higashi, che diventa subito loro amico. E così, pestando gente in allegria, i nostri eroi giungeranno al cospetto del sommo Geese che, dopo averli messi un po' in difficoltà come da copione, verrà sconfitto nel più scontato degli happy-end. Quando si dice l'originalità...
Tecnicamente parlando siamo su livelli medi, anzi medio bassi se consideriamo che si tratta non di una serie per la TV, ma di OAV. Animazione, musiche e colorazioni sono del tutto ordinarie, spicca soltanto il buon design di Masami Obari che, tuttavia, con il suo stile graffiato e fantasioso, sarebbe più a suo agio in una storia fantasy che in una di combattimento. Ci sono poi alcune scelte grafiche davvero discutibili come i capelli blu di Andy(!), o Richard Meyer invecchiato di almeno vent'anni, che non siamo davvero riusciti a spiegarci! La nota davvero dolente, comunque, è senza dubbio la versione italiana. Si parte con una copertina che,

seppur ben disegnata, ha la qualità grafica di una fotocopia a colori. Si continua con il tristissimo errore di traduzione del titolo (*Garoo Densetsu = The legend of Lone Wolves = La leggenda DEI lupI famelicI*, che poi sarebbero Terry, Andy e Joe), per finire con un doppiaggio obbrobrioso: al di là delle pessime voci scelte per doppiare i vari personaggi penso che in pochi avrebbero potuto avere la malsana idea di tradurre in italiano i nomi dei colpi speciali: sentir dire da Terry "Nocca Rovente" (Burning Knuckle), o "Onda d'Urto" (Power Wawe) è davvero triste, tristisissimo... ve lo assicuro.
Per la cronaca la seconda parte, ovviamente ispirata al secondo videogioco, dovrebbe essere imminente ed è purtroppo sugli stessi standard, o poco più sù.

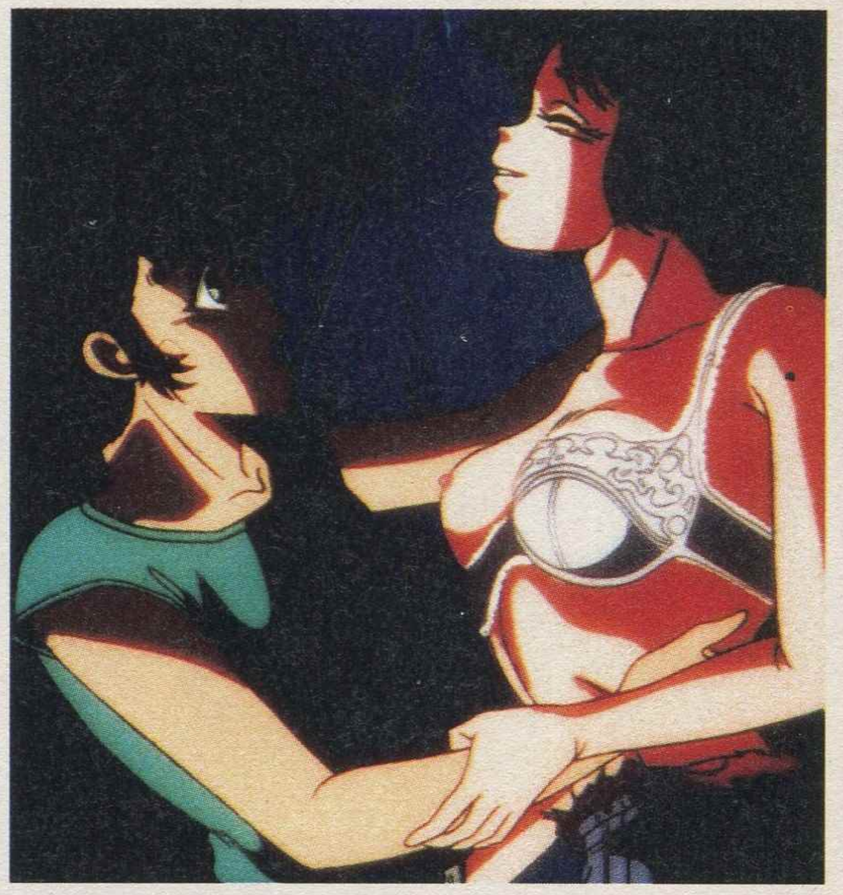
IL GIUDIZIO FINALE: Da evitare a meno che non siate dei fan sfegatati SNK, ma anche in questo caso, sappiate dei rischi e le delusioni a cui andate incontro.

HANAPPE BAZOOKA
Dynamic Film - durata 50 min.
lire 39'900

Cronaca di un successo annunciato: Go Nagai, vero mito, ai disegni; Kazuo Koike, l'autore di *Crying Freeman*, al soggetto; cosa sarebbe potuto venirne fuori se non un capolavoro? Questa è la commedia horror-erotico-demenziale più esilarante degli ultimi dieci anni almeno!
Immagininate un po': Hanappe è un liceale sfigato, innamorato della più carina della classe che invece non lo guarda nemmeno di striscio. Un giorno il poveretto capita in un videonoleggio demoniaco, dove agguanta una vidocassetta... ehm... porno, dalla quale salteranno poi fuori, previa mediazione di un buon TV, due demoni un po' speciali... Ofisto Bazooka è grande, grosso e maniaco, Mefisto Dance è una sensuale diavolessa dalle tendenze omossesuali. (se tutto ciò vi ricorda Video Girl Ai, sappiate che è Katsura che "ha copiato", perché questo OAV è uscito prima del suo fortunato fumetto). Il satanico duo corromperà la famiglia del povero Hanappe, portandolo a una disperazione tale da sfociare nel suicidio, ma il resto (perché non finisce mica così!) è meglio che lo scopriate da soli.
Veniamo ora al lato tecnico: il design è fantastico, normalmente "serioso" (in stile *"Devilman l'OAV"*), ma pronto alle più buffe deformazioni nei momenti comici; l'animazione e le musiche sono di tutto rispetto; il doppiaggio è perfetto, con Mefisto Dance doppiata dalla stessa attrice che dà la voce a Julia Roberts. Tra l'altro Hanappe Bazooka è contenuto in un unica uscita, e che quindi lo si può apprezzare appieno immediatamente. Cosa dire d'altro? Beh, che forse la malizia di questo OAV è un po' esplicita e potrebbe infastidire qualcuno... per il resto però è davvero imperdibile! Tra l'altro ci preme segnalare un concorso molto interessante legato a questo titolo: la prima tiratura (limitata) conterrà infatti un bellissimo poster e un adesivo speciale; proprio spedendo quest'ultimo alla Dynamic Italia concorrerete all'assegnazione di tre disegni originali di Go Nagai e di ottanta segnalibri ricavati dalla pellicola originale del film. I dettagli, comunque, li troverete all'interno della videocassetta.

GIUDIZIO FINALE: Un MUST per tutti i "palati forti" e per gli amanti delle storie maliziose e demenziali.

• Yah



DIRITTO DI RECESSO

Questo articolo va in stampa in ottemperanza alla inesistente legge sul Diritto di Recesso in caso di incautissimo acquisto di videogioco orribile. Capita sovente che allo sprovveduto appassionato tocchi prendersela nel vano bagagli due volte, la prima quando compra il gioco orrendo e la seconda quando realizza di non poter far niente per riavere indietro i propri sudatissimi dindini. Questo articolo celebra tutti quelli che almeno una volta nella vita hanno urlato "rivoglio indietro i soldi!", maledicendosi inutilmente per non aver aspettato la recensione di Game Power o per aver dato retta alla concorrenza. Eccovi quindi una completa panoramica sui giochi più brutti mai visti da queste parti: occhio alle offerte speciali e che Dio abbia pietà di voi. Il modo di dire "gettare i soldi nella spazzatura" non è mai stato un luogo comune ma, anzi, è un fine pensiero ampiamente rielaborato e tuttora pieno di significato. Tra il tanto letame che si può comprare ci sono anche i videogiochi, di ogni annata e di ogni bittaggio, su cassetta come su CD. È giusto che Game Pompon pensi alla salute mentale dei suoi lettori, imbolsiti da anni e anni di ciofeche mai smaltite. Quindi, per la gioia di grandi e piccoli sadomaso o semplici individui perfidi che amano ghignare alle spalle curve degli altri, quello che segue è un elenco, con sommaria descrizione, di alcuni (non tutti, altrimenti avremmo fatto notte) dei peggiori giochi che una console - una è come dire tutte - possa mai aver visto, più un voto globale (che moltiplicato per 1000 da un'idea del loro valore in lire) che gli daremmo adesso come adesso a cuor leggero. Mollate gli ormeggi e salpate con noi nel mare magno della monnezza binaria, salite in cordata verso la vetta della zella compilata: questo è l'omaggio di Game Power alla mucillaggine e al petrolio in cui sguazzate allegri e pertanto ne consigliamo la lettura a bordo di materassino o canotto, per urlare quanto vi pare senza far scattare il bagnino o il panzone che dorme sotto l'ombrellone accanto.

•Apecar

Da non confondersi con i quasi omonimi *The Terminator* e *T2:The Arcade Game*. Questo nefido incrocio tra una sezione di guida isometrica dove pilotate una moto grande come un embrione di mosca, e un'altra vagamente arcade in cui si controlla un T800 lentissimo e rimbabito come il premio nobel dell'ospizio di Velletri, è uno dei pochi giochi graziati da una mancata recensione. Davvero uno dei giochi più nefandi non solo della storia del Megadrive, ma dello scibile videoludico tutto.

GLOBALE

WWF Super Wrestlemania (MD)

Non uno dei tanti brutti giochi di Wrestling usciti per Megadrive, ma IL più brutto per meriti raggiunti sul campo, quasi paragonabile al leggendario *Super Fire Pro Wrestling* per Snes, vera pietra tombale dei giochi di questo tipo. Personaggi incontrollabili dotati di mosse tutte assolutamente identiche ballonzolano su fondali cupi, indistinguibili e con problemi prospettici di origine sismica. Se fosse esistito il joypad a un pulsante, questo gioco avrebbe potuto tranquillamente supportarlo.

Globale 20%

Aliens vs Predator (SNES)

La recensione vera e propria di questo abbozzo di picchiaduro a scorrimento bacato fino all'inverosimile segnava al traguardo un misero 39%. Dopo la segnalazione dell'assoluta improponibilità di un titolo del genere da parte della stampa di mezzo mondo, la

PINBALL FANTASIES

Ancora una conversione non spontanea, ancora un disastro. Che ne direste di un gioco di flipper in cui la biglia, quelle poche volte che non risulta coperta dal movimento multidirezionale dello scrolling (?), riesce ad amalgamarsi perfettamente coi colori dei fondali? Pop art allo stato puro.

GLOBALE

Activision lo ritirò dal mercato, per ripubblicarlo leggermente ripulito dai bug un paio di mesi dopo, raggiungendo un tiratissimo 50% sulle nostre pagine. Per citare il grande fiosofo Gary Penn, *Aliens vs Predator* per Snes è uno "stupido ammasso di codice che dovrebbe essere gettato in un buco nero e lasciato lì a morire". Niente da aggiungere.

Globale 17%

The Great Waldo Search (MD/SNES)

Preso direttamente dallo show televisivo americano Where's Waldo, questo splendido esempio di tempo sprecato vi costringe a indentificare, entro un limite di tempo infame, la figura nerd di questo tale Waldo, in uno schermo pieno di cose colorate che si mescolano benissimo con la fisionomia del tizio. Va bene che è un gioco per bambini, ma a questo punto i giochi è meglio farli programmare ai pedofili. I colori pacchiani e stridenti fanno di tutto per attirare l'attenzione, ma l'unica vera cosa che *The Great Waldo Search* riesce ad attirare bene sono snanti giù dal calendario di chi l'ha comprato.

Globale: 19%

Speedworld (SNES)

Una delle prima tafanate targate Sony Entertainment. Prima di cose belle come *Topolino Mania* o la Playstation, alla Sony tiravano fuori questi giochi di corsa ignorantissimi dove si guidava una stock car ("guidava" in senso lato) divertendosi a sorpassare gli avversari ("divertendosi" in senso lato). La grafica era risibile e il gioco inesistente, GP non si sa come ebbe clemenza e gli assegnò un voto poco sotto il 60, cosa che rettifichiamo immediatamente con quello riportato qui.

Globale: 15%

Time Cop (SNES)

Licenza cinematografica = platform game, l'equazione è nota. Esistono delle eccezioni, che comunque non scampano all'equazione di ripiego, ossia Licenza Cinematografica = gioco fetente. *Time Cop* ne è l'ennesima riprova, andare avanti, saltellare, hop, saltellare, premere il tasto rosso- bum bum, andare avanti, spegnere tutto e andare a nanna. In più, come era ovvio, col film non c'entrava niente.

Globale 34%

Tom & Jerry (SNES)

Un vecchio favorito della redazione di Game Pullover: gustosi sono gli aneddoti relativi alla stroncatura di questo gioco al tempo che fu (19% era il voto), uno in particolare racconta di dieci telefonate da parte di inviperiti negozianti che evidentemente avevano in magazzino un bello stock di cartucce di questa fetecchia. *Tom & Jerry* è - manco a dirlo -un platform pizzoso e divertente come un'ulcera duodenale: controllate il topo che spara caccole di formaggio e salta in scenari inverosimili, evitando il gatto quando capita. Ogni volta che morite si ricomincia il livello daccapo. Una prece.

Globale 19% riconfermato.

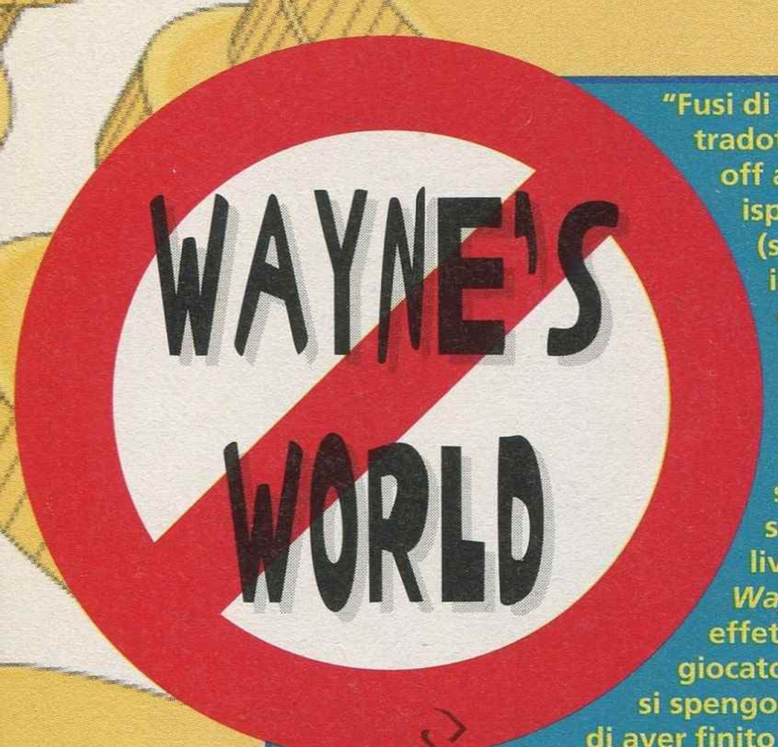
Rise 2: Resurrection (tutti i formati)

Viste le critiche al prequel, l'Acclaim fece tesoro della stroncatura e decise di apportare delle sostanziali modifiche. Il numero di mosse per ogni combattente fu aumentato a 4 e mezzo (contando il lancio del monitor dalla finestra con relativo annientamento dell'avversario) e i frame di animazione furono sistemati alla meglio. Per bilanciare il tutto venne sviluppato un metodo di

DAYS OF THUNDER

Tom Cicciodimamma Cruise ha avuto il gioco che si meritava: Giorni di Tuono era praticamente Top Gun con le macchine al posto degli aerei, solo peggiorato, e *Days of Thunder* per Nes manteneva le macchine per contratto ma non poteva esimersi dal peggiorare ancora.
A onor del vero la versione Nes era meglio di quelle Amiga e C64 messe assieme, ma dobbiamo ancora vedere almeno un altro gioco di corse in cui sia possibile svoltare solo a sinistra e solo quando lo decide il computer (ovvero ogni otto secondi, visto che l'unica pista disponibile è tragicamente ovale).

GLOBALE



"Fusi di Testa", questo era il titolo tradotto del film da cui questo spin off avrebbe dovuto trarre ispirazione. Il film era passabile (soprattutto se fuori pioveva) e il gioco, a questo punto vi sarà chiaro, per niente: graficamente orripilante (un incrocio tra fondali e sprite bitmap con i capoccioni digitalizzati dal film) e strutturato peggio (platform senza arte né parte, con dei livelli ripetitivi e noiosissimi), *Wayne's World* provoca effettivamente nausea nel giocatore. Uno di quei rari giochi che si spengono prima di aver finito tutte le vite della prima partita.

GLOBALE

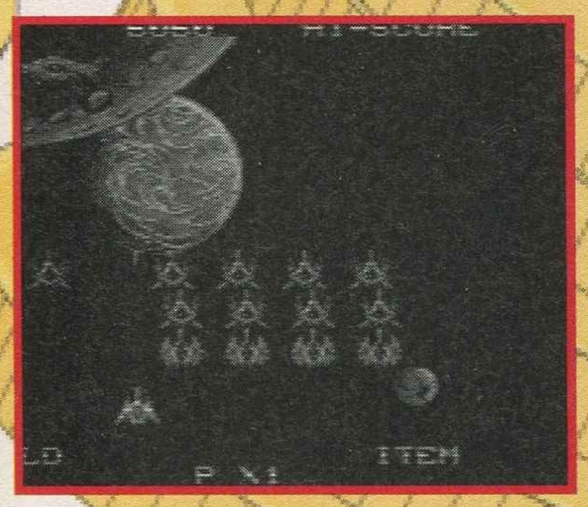
controllo assurdo, che rendeva camminare avanti e indietro l'equivalente di una mossa speciale.

Globale 26%

Space Invaders (GB)

Conversione perfetta dell'omonimo leggendario arcade targato Taito, con alieni in formazione, barriere e astronavina-un-colpo-alla-volta. Insormontabili problemi di programmazione ne hanno impedito la pubblicazione per molto tempo, e alla fine il gioco uscì con circa 20 anni di ritardo, ovviamente a prezzo pieno.

Globale 32%



Musya (SNES)

A onor di cronaca, il peggior gioco mai uscito per Snes. Un soldatino armato di lancia rotante marcia indomito verso i mostri di fine livello, saltando in spasmi incontrollabili e soggetto a una forza di gravità che prima lo fa zompare per sette metri e poi cadere da dieci piani in tre decimi di secondo netti. È difficile notare queste cose comunque, anche calcolando i violenti sfarfallamenti della grafica (fondali e personaggi) a ogni pressione del pulsante di salto o fuoco, pressione vana visto che i nemici sono circa il 70% più veloci e forti di voi, quindi combatterli è perfettamente inutile. Palma d'Oro per la monnezza.

Globale 3% e non se ne parli più.

Hokuto No Ken 1-7 (SNES)

Dove pescate pescate male (o bene, dipende dal grado di perversione). Tra RPG e picchiaduro, ogni singolo gioco della saga di Hokuto no Ken Shiro o come cacchio si chiama, rappresentava una gemma di monnezza di rara beltà. In particolare il picchiaduro, il n.5 per l'esattezza, sembrava realizzato con tale convinzione da sfiorare gli stilemi del trash tradizionale. Progressivo era invece il male fatto perseverando, in una serie di giochi tutti uguali e tutti ugualmente mal fatti. Il divertente sta nel fatto che tutti gli appassionatidi Hokuto no Cacchio li hanno comprati.

Globale medio: 23%

Microcosm (Mega CD)

Pochi erano i giochi per cui valeva la pena acquistare un Mega CD, e invero pochi sono rimasti.

La Psygnosis, al suo primo tentativo su CD Rom riesce a infilare soltanto un buon punteggio per il sonoro (a cura di Rick Wakeman, colonna degli Yes assieme a Ian Anderson) e una serie impenetrabile di pernacchie Bracardiane: tutto quello che potete fare in *Microcosm* è impersonare una microsonda cordless che vaga dentro un corpo umano, sparacchiare a qualche globulo e girare una volta a destra e una a sinistra.

Nei livelli successivi i fondali arteriosi cambiano colore, per la gioia di tutti gli astanti.

Globale 24%

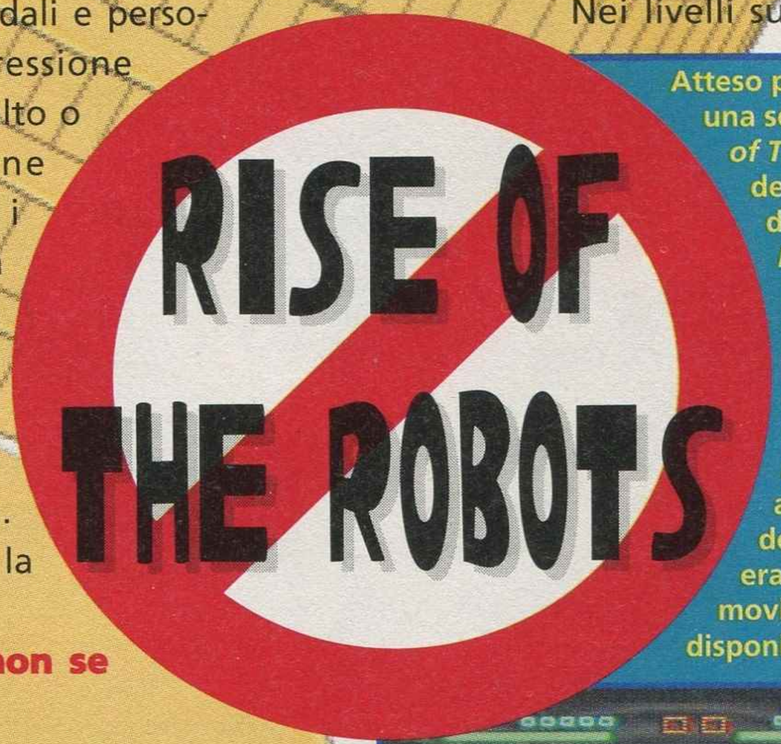
Sewer Shark (Mega CD)

Almeno l'ambientazione di Microcosm era "originale" e i filmati non erano così orribilmente retinati per nascondere la penuria di colori del Megadrive. *Sewer Shark* era esattamente la stessa cosa, solo ambientato dentro cunicoli fognrai di esemplare pulizia anche per un paese di trenta anime, pieno di mostri meccanici da segare. L'interazione era limitata al solo pulsante di fuoco e, si scopriva poco dopo, a quello di accensione della console.

Globale 14%

Mighty Morphin' Power Rangers (SNES)

Abbiamo segnalato la versione Snes, ma anche quella GameBoy non scherza:



Atteso per più di tre anni e anticipato da una serie di screen shot mozzafiato, *Rise of The Robots* si rivelò una delle delusioni più cocenti di tutta la storia dei videogiochi, al pari di *Quake Minus One* e della conversione di *Daytona* per Saturn. Inseriti in un classico contesto da picchiaduro 2D, i robot erano disegnati benissimo (ma colorati male, soprattutto su Megadrive) e si muovevano altrettanto perfettamente a scatti, saltando almeno 3 frame alla volta. Tre erano anche le mosse disponibili per ognuno dei combattenti, esattamente come tre erano i secondi di ritardo rispetto al movimento del joypad. Il peggiore beat'em up disponibile per la vostra console.

GLOBALE

Mighty Morphin Power Rangers tiene fede al suo status indecente su tutti i formati a cui si è esteso. Manco a dirlo è un platform coi cinque ranger colorati che tentano invano di seccare i Megazord. Compito reso piuttosto arduo dalla inesistenza di alcuna routine di rilevamento di collisione decente e dal variegato schema di gioco, capace di confondere i sensi fino a far credere all'incauto player di giocare sempre lo stesso livello.

Globale 16%

Mad Dog McCree (3DO)

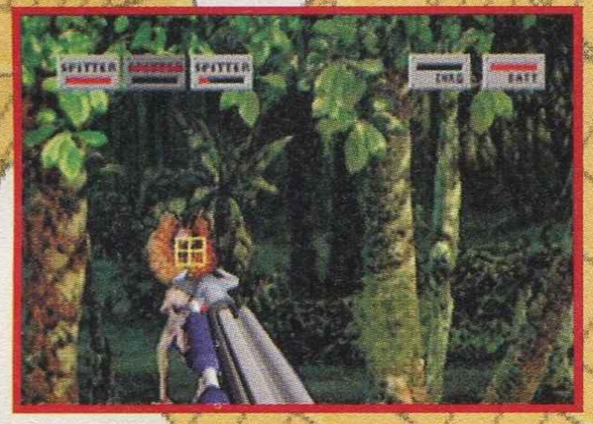
"Pistola" è un colorito epiteto molto usato a Milano per indicare persona poco avvezza all'uso del cervello. La suddetta persona è a tutti gli effetti il target ideale di un gioco come *Mad Dog McCree*, in cui tutto quello che si deve fare è mirare allo schermo con una colt di plastica e ammazzare attori in Full Motion Video prima che loro ammazzino voi. La conversione (trattasi in origine di coin op, Atari Games) è praticamente perfetta, l'idea di gioco un po' meno.

Globale 31%

Jurassic Park Interactive (3DO)

Semplicemente, il miglior modo per sprecare una licenza e al contempo il più brutto gioco a 32 bit mai pubblicato per qualunque console. Non si può davvero dire altro.

Globale 5%



Shadow (3DO)

Squallidissimo picchiaduro alla *Mortal Kombat*, personaggi digitalizzati e 256 tonalità di grigio sui fondali. Realizzato toericamente in massimo due giorni, *Shadow* richiede due minuti di gioco per essere apprezzato e poi regalato alla polvere. Neanche le tristissime mosse speciali e le animazioni a scatti valgono una seconda risata amara.

Globale 43%

F1 Circus CD (Mega CD)

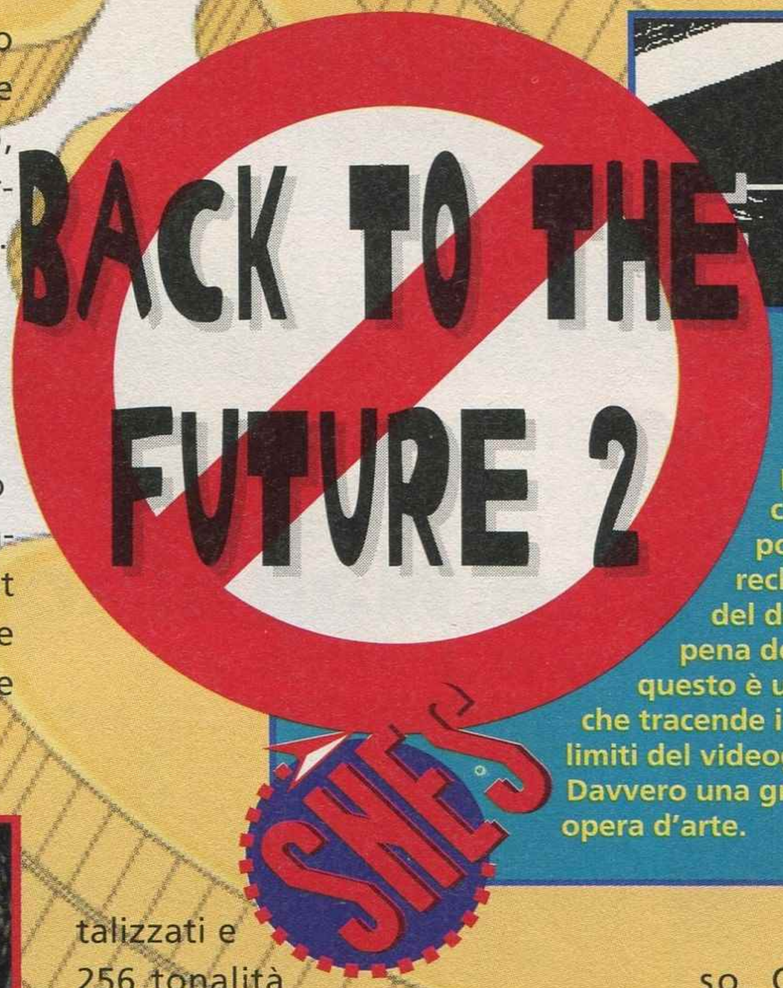
L'uscita e il grande successo al botteghino di *Super Monaco GP* provocarono una prevedibile alluvione di cloni, più o meno riusciti. Occupandoci di questi ultimi, non si può non notare come *F1 Circus CD* rappresenti al meglio l'intera categoria. Ancora una volta è la scarsa manovrabilità a farla da padrona, ma anche i difetti grafici e i pezzi di pista che saltano allegramente per lo schermo sono stati molto curati. Nota ironica: esiste uno gioco omonimo, sempre per MD ma senza il suffisso "CD", assolutamente strepitoso. Ovviamente, la software house è la stessa.

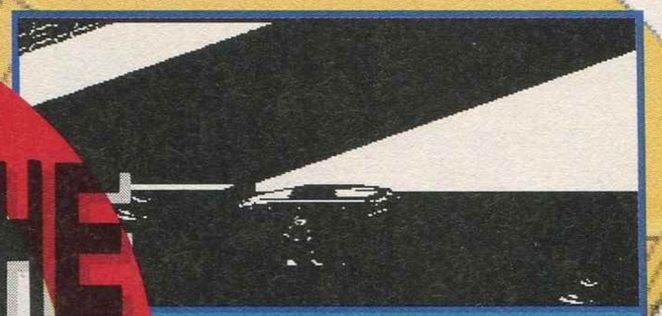
Globale 31%

Roar of the Beast (MD)

Parte 1 dell'ambata perdente dedicata a *la Bella e la Bestia*. Graficamente *Roar of The Beast* è spettacolare, anche se piuttosto ripetitivo: la Bestia è disegnata benissimo e così il suo castello. Le animazioni tengono fede al marchio Disney e tutto in generale ha un feel da cartone animato, giocabilità compresa: i cartoni animati si guardano, non si giocano. Una difficoltà mostruosa affligge quello che dovrebbe essere un gioco per tutti, e in più tutta la cartuccia è piena di livelli identici l'uno all'altro.

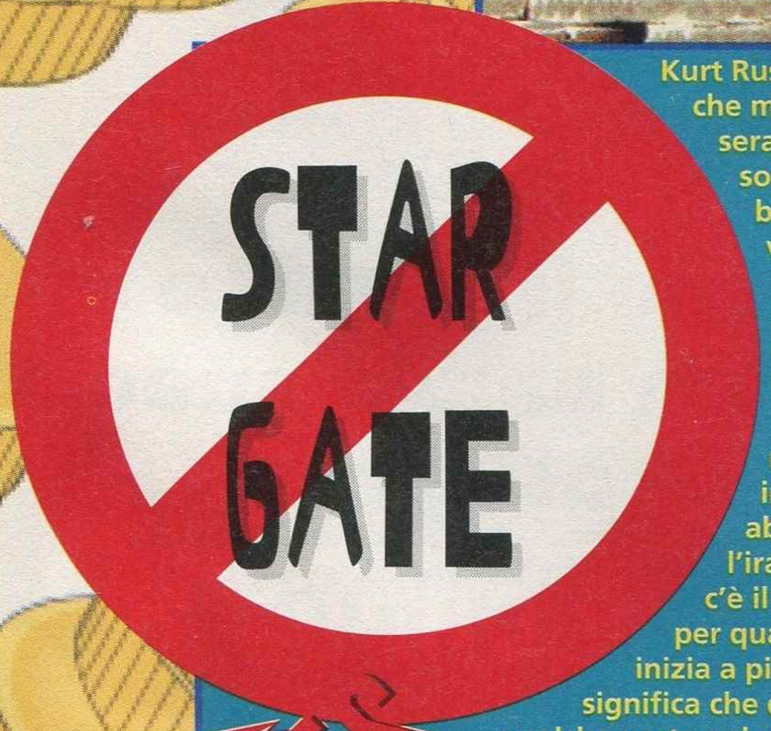
Globale 46%





La gemma del chiavicume per Snes, in assoluto, ad honorem e per meriti effettivi. Un platform così indecente da poter far raggiungere a chiunque lo giochi quei livelli di povertà, miseria e dignità reclamata a piena voce tipo film del dopoguerra. Non vale neanche la pena descriverlo, vi basti sapere che questo è un tesoro che tracende i pur vaghi limiti del videogioco. Davvero una grande opera d'arte.

GLOBALE 2



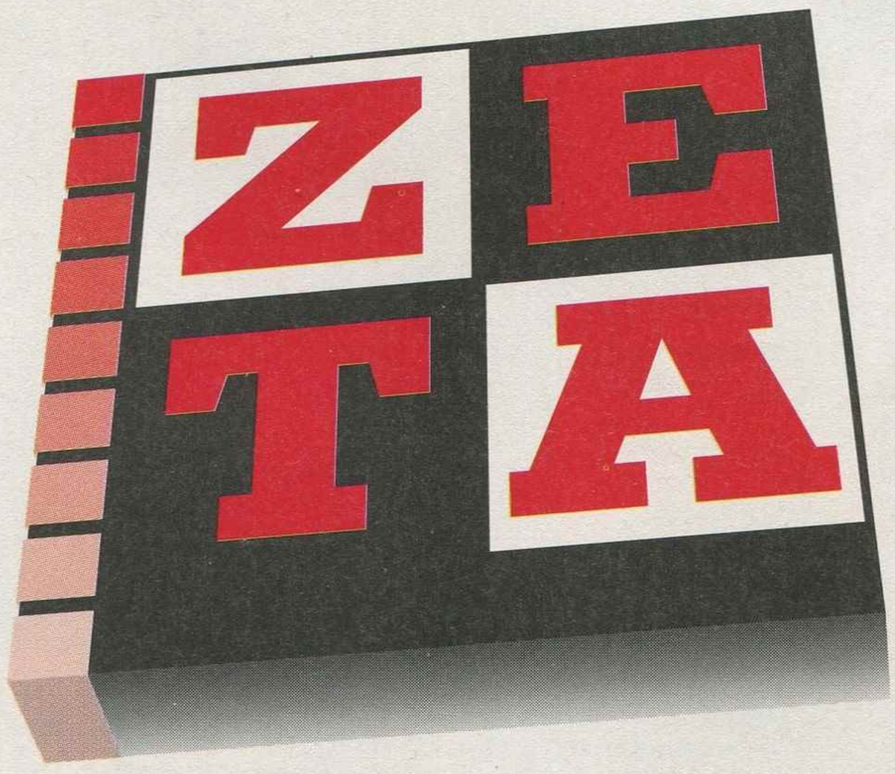
Kurt Russel è un ciccione terribile che mangia panini da mattina a sera: difficile cavarne un soggetto d'ispirazione per un buon videogioco. Come volevasi dimostrare, il connubio di platform immondo e strategia da tappezziere messo come sfondo per questo gioco su licenza, produce nei momenti migliori un invitante sensazione di abbiocco, e in quelli peggiori l'ira degli elementi: se fuori c'è il sole e improvvisamente per qualche inspiegabile motivo inizia a piovere, significa che qualcuno da qualche parte nel mondo sta tentando di giocare a *StarGate*.

GLOBALE 22

Siete degli incalliti generali al silicio?

Pensate che Napoleone fosse un pivellino?

Rommel secondo voi era il coniglio del deserto?



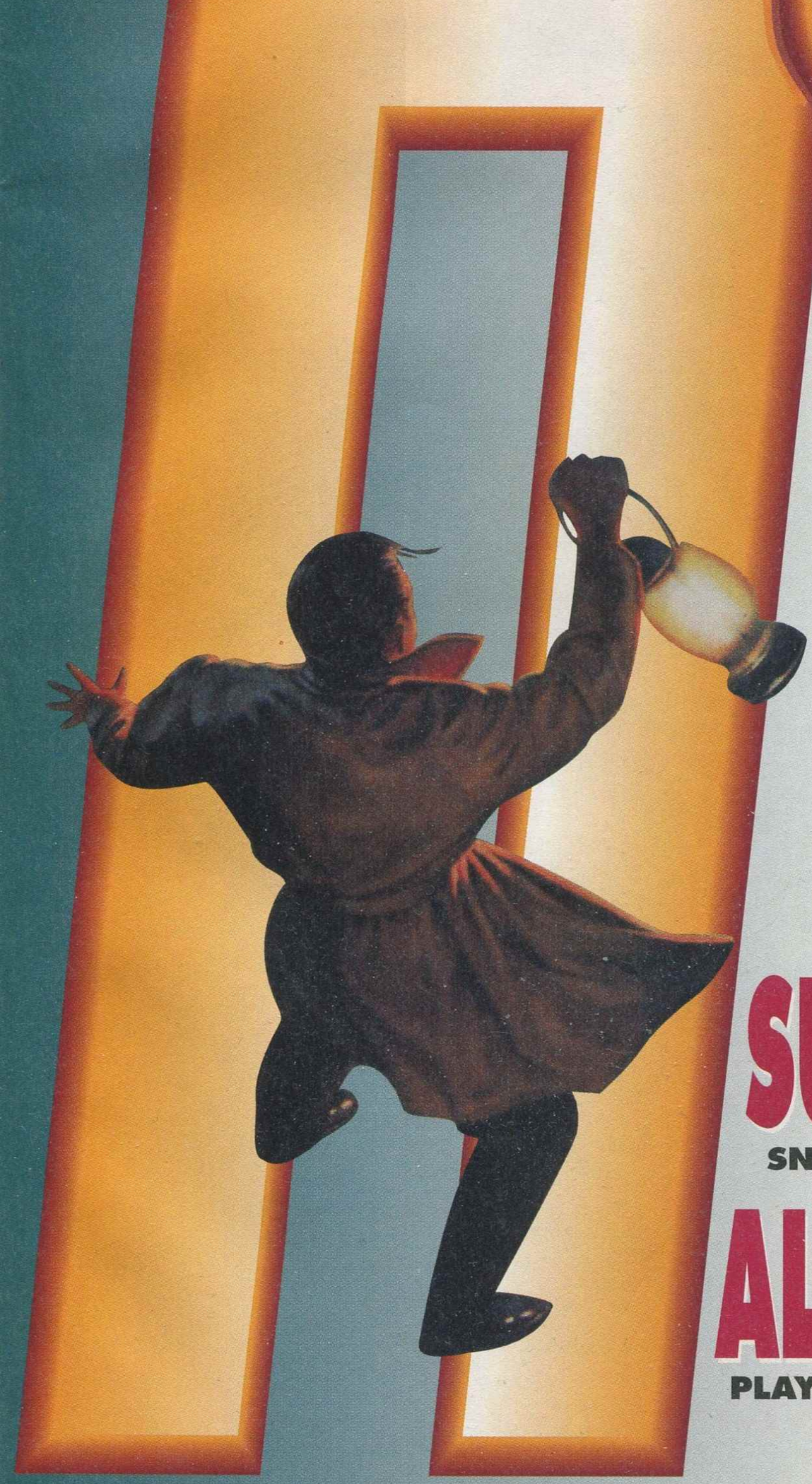
Allora correte in edicola ad acquistare il numero di luglio/agosto di ZETA, in cui troverete un ampio speciale dedicato ai giochi di guerra e strategia.

ZETA *, l'ultima parola sul divertimento interattivo.*
Tutti i mesi in edicola con notizie, anteprime, trucchi,
recensioni dei migliori videogiochi per PC e Mac e multimedia.

GAME POWER 7

ANNO 1996

Help



SUPER MARIO RPG

SNES

ALONE IN THE DARK 2

PLAYSTATION/SATURN

PRIMA PARTE

SUPER MARIO RPG LEGEND OF THE SEVEN STARS

L'ultimo grande capolavoro della Square Soft per Super Nintendo non raggiunge certo della difficoltà, o le dimensioni, in termini di longevità, di titoli del calibro di Zelda, ma nel vagare per i vari mondi, potrebbero esservi sfuggiti i numerosi segreti e le diverse trovate di Super Mario RPG. Questa piccola guida cerca di rimediare alle difficoltà che potreste aver incontrato, fornendovi contemporaneamente anche lo sviluppo dell'intera trama del gioco.

Mario

È l'eroe di tutta l'avventura e il primo personaggio con cui comincerete a giocare. Anche quando avrete più di tre personaggi nel party dovrete comunque utilizzarlo in combattimento

LE ARMI DI MARIO

PUGNO
Per ottenere un maggior numero di danni dovrete premere il tasto A poco prima che il prmo colpo vada a segno.

MARTELLO
Con questa arma dovrete premere il tasto A prima che il colpo abbia terminato la sua traiettoria, ottenendone uno supplementare.

GUSCIO DI TARTARUGA
Nel momento in cui Mario sta per calciare il guscio dovrete premere nuovamente A per ottenere un maggior numero di danni.

Magie

JUMP (3 FP)
Mario salta sul nemico selezionato, premete Y poco prima del contatto per ottenere un salto supplementare.

FIRE ORB (5 FP)
Una scarica di piccole palle di fuoco partirà dal pugno di Mario, premete Y continuamente per aumentarne il numero.

SUPER JUMP (7 FP)
Funziona esattamente come il "Jump", ma premendo Y poco prima del contatto potrete continuare a saltare sul nemico più volte, causando più danni.

SUPER FLAME (9 FP)
Identica al "Fire Orb" ma le palle di fuoco lanciate sono più grosse e più dannose.

ULTRA JUMP (11 FP)
È simile al "Super Jump" ma colpisce tutti gli avversari sullo schermo di combattimento (a caso).

ULTRA FLAME (14 FP)
Uguale all "Super Flame" ma colpisce tutti gli avversari sullo schermo di combattimento (a caso).

OGGETTI

Ecco una lista degli oggetti che troverete nel gioco e di tutti i loro effetti, tra le parentesi troverete anche il loro costo, quando potranno essere comprati

Mushroom (4 C): cura 30 HP
Mid Mushroom (20 C): cura 80 HP
Max Mushroom: cura tutti gli HP di un personaggio
Rotten Mush/Wilt Mush /Moldy Mush: come i mushroom ma non possono essere usati in battaglia
Bad Mushroom (30 C): avvelena un nemico
Honey Syrup (10 C): restituisce 10 FP
Maple Syrup (30 C): restituisce 30 FP
Royal Syrup: restituisce tutti i FP
Pick Me Up (5 C): riporta in vita un personaggio al massimo dei suoi punti vita
Able Juice (4 C): riporta un personaggio alle condizioni normali
Freshen Up (50 C):riporta l'intero parti alle condizioni normali
Bracer (2 FC): aumenta la difesa di un personaggio per la durata del combattimento
Energizer (2 FC): aumenta l'attacco di un personaggio per la durata del combattimento
Crystalline (5 FC): aumenta la difesa di tutto il party per un combattimento
Power Blast (5 FC): aumenta l'attacco di tutto il party per un combattimento
Red Essence: previene gli attacchi su chi l'ha usata per tre turni
FroggieDrink (16 C):cura 30 HP a tutti i membri del party
Elixir (42 C + Alto Card): cura 80 HP a tutti i membri del party
Megalixir (90 C + Tenor Card): cura 150 HP a tutti i membri del party
Kerokero Cola (150 C nella suite a Marrymore, oppure 200 C + Soprano Card): cura completamente tutti i mem bri del party
Yoshi Cookie: evoca Yoshi che elimina un nemico ottenendo un oggetto
Muku Cookie (69 C): cura parzialmente l'intero party
Flower Tab: aggiunge 1 al valore totale di FP
Flower Jar: aggiunge 3 al valore totale di FP
Flower Box: aggiunge 5 al valore totale di FP
Pure Water: uccide i fantasmi all'istante
Sleepy Bomb (1 FC): fa addormentare i nemici
Fright Bomb (100 C o 100 punti a Moleville): terrorizza un nemico
Fire Bomb (100 C o 100 punti a Moleville): incendia tutti i nemici
Ice Bomb (100 C o 100 points in Moleville): congela tutti i nemici
Rock Candy: causa 200 danni a tutti i nemici
Lucky Jewel (100 C): permette il bonus Lucky
See Ya (10 FC): permette di scappare dalla battaglia
EarlierTimes (15 FC): fa ricominciare da capo uno scontro
Fireworks (500 C): può essere scambiato con la Shiny Stone
Shiny Stone (Fireworks): apre una porta a Monstro-Town
Carbo Cookie (Shiny Stone): permette una corsa speciale al Midas River
Mystery Egg (200 C): vedi box apposito

Mallow

Figlio adottivo di Frogocius, diverrà prestissimo compagno di viaggio di Mario. Certo non è una rana come pensa e, con il procedere dell'avventura, scoprirà la sua vera natura

LE ARMI DI MALLOW

PUGNO
Questo attacco è uguale a quello di Mario, premete A poco prima che colpisca il primo per ottenere un colpo supplementare.

BASTONE
Anche questa arma è simile al martello di Mario, premete A prima del primo contatto per ottenere un colpo supplementare.

CIMBALI
È una particolare arma sonica, premete A quando gli strumenti si toccano per ottenere un maggior numero di danni.

Magie

THUNDERBOLT (2 FP)
Genera dei fulmini che colpiscono tutti i nemici, premete Y poco prima che termini l'animazione per un numero maggiore di danni.

HP RAIN (2 FP)
Cura uno dei personaggi del party, premete Y poco prima che finisca la pioggia per aumentare il numero di punti guadagnati.

PSYCHOPATH (1 FP)
Fornisce il numero di punti vita rimasti e le eventuali debolezze del nemico selezionato.

SHOCKER (8 FP)
Elettrizza un nemico, premete Y prima che termini l'animazione per infliggere un maggior numero di danni.

SNOWY (12 FP)
Fa cadere sui nemici un gigantesco pupazzo di neve sui nemici, ruotate il pad per aumentare i danni inflitti.

STAR RAIN (14 FP)
Lancia una gigantesca stella sui nemic, premete Y prima del rimbalzo per ottenere colpi multipli (come il "Jump" di Mario)

LE ARMI

Questa lista comprende invece l'elenco di tutte le armi, dei loro bonus e del prezzo, quando disponibile, a cui potrete comprarle durante il gioco

Hammer - Mario: +10 Attack
NokNok Shell - Mario: +20 Attack
Punch Glove - Mario (36 C): +30 Attack
Super Hammer - Mario (70 C): +40 Attack
Masher - Mario: +50 Attack
Troopa Shell - Mario (90 C): +50 Attack
Mega Glove - Mario (102 C): +60 Attack
Ultra Hammer - Mario: +70 Attack
Lazy Shell - Mario: +90 Attack
Froggie Stick - Mallow: +20 Attack
Cymbals - Mallow (42 C): +30 Attack
Whomp Glove - Mallow (72 C): +40 Attack
Ribbit Stick - Mallow (86 C): +50 Attack
Sticky Glove - Mallow (98 C): +60 Attack
Sonic Cymbal - Mallow: +70 Atack

Finger Shot - Geno (50 C): +12 Attack
Hand Gun - Geno (75 C): +24 Attack
Double Punch - Geno (88 C): +35 Attack
Hand Cannon - Geno (105 C): +45 Attack
Star Gun - Geno: +57 Attack
Chomp Shell - Bowser (60 C): +9 Attack
Chomp - Bowser: +10 Attack
Hurly Glove - Bowser (92 C): +20 Attack
Spiked Link - Bowser (94 C): +30 Attack
Drill Claw - Bowser: +40 Attack
Slap Glove - Toadstool (100 C): +40 Attack
Parasol - Toadstool (90 C): +50 Attack
War Fan - Toadstool (100 C): +60 Attack
Super Slap - Toadstool: +70 Attack
Frying Pan (300 C) - Toadstool: +90 Attack

Geno

Geno è lo spirito della Star Road, incarnato in una bambolina di legno, giunto in aiuto di Mario per riuscire nel ritrovamento delle sette stelle. È il terzo personaggio che avrete nel party

LE ARMI DI GENO

PUGNO
Come al solito premete A poco prima del primo colpo per ottenerne uno supplementare.

ARMI DA FUOCO
Per ottenere dei danni supplementari con queste armi dovrete premere il tasto A prima che vengano sparati i proiettili (Rocket Punch incluso). Cercate di basarvi sull'animazione che, in genere, precede il fuoco.

Magie

GENO WHIRL (8 FP)
Geno lancia due lame di energia su di un nemico, premete Y prima del colpo per aumentare la quantità di danni.

GENO BEAM (3 FP)
Rilascio un raggio di energia contro un nemico, tenete premuto Y finché non compaiono tre stelle in basso allo schermo. Non premete di più o la magia farà un livello minimo di danni.

GENO BOOST (4 FP)
Incantesimo molto utile, vi permette di migliorare le capacità di attacco di un personaggio, premete Y poco prima del termine dell'animazione per potenziare anche le caratteristiche difensive.

GENO BLAST (12 FP)
Funziona esattamente come il "Geno Beam" ma colpisce tutti gli avversari presenti sullo schermo di combattimento.

GENO FLASH (16 FP)
È una versione potenziata del "Geno Blast", uno dei più potenti incantesimi di tutto il gioco.

ARMATURE

Come per le armi, ecco la lista delle armature presenti nel gioco

Shirt - Mario (7 C): +6 Defense, +6 Magic Defense
Thick Shirt - Mario (14 C): +12 Defense, +8 Magic Defense
Mega Shirt - Mario (22 C): +18 Defense, +10 Magic Defense
Happy Shirt - Mario (38 C): +24 Defense, +12 Magic Defense
Sailor Shirt - Mario (50 C): +30 Defense, +15 Magic Defense
Fuzzy Shirt - Mario (70 C): +36 Defense, +18 Magic Defense
Fire Shirt - Mario (90 C): +42 Defense, +21 Magic Defense
Hero Shirt - Mario (100 C): +48 Defense, +24 Magic Defense
Pants - Mallow (7 C): +6 Defense, +3 Magic Defense
Think Pants - Mallow (14 C): +12 Defense, +6 Magic Defense
Mega Pants - Mallow (22 C): +18 Defense, +9 Magic Defense
Happy Pants - Mallow (38 C): +24 Defense, +12 Magic Defense
Sailor Pants - Mallow (50 C): +30 Defense, +15 Magic Defense
Fuzzy Pants - Mallow (70 C): +36 Defense, +18 Magic Defense
Fire Pants - Mallow (90 C): +42 Defense, +21 Magic Defense
Prince Pants - Mallow (100 C): +48 Defense, +24 Magic Defense
Mega Cape - Geno (22 C): +6 Defense, +3 Magic Defense
Happy Cape - Geno (38 C): +12 Defense, +6 Magic Defense
Sailor Cape - Geno (50 C): +18 Defense, +9 Magic Defense
Fuzzy Cape - Geno (70 C): +24 Defense, +12 Magic Defense
Fire Cape - Geno (90 C): +30 Defense, +15 Magic Defense
Star Cape - Geno (100 C): +36 Defense, +18 Magic Defense
Happy Shell - Bowser (38 C): +6 Defense, +3 Magic Defense
Courage Shell - Bowser (60 C): +12 Defense, +6 Magic Defense
Fire Shell - Bowser (90 C): +18 Defense, +9 Magic Defense
Heal Shell - Bowser (100 C): +24 Defense, +12 Magic Defense
Lazy Shell - Bowser: -50 Attack, +127 Defense, -50 Magic Attack, +127 Magic Defense
Polka Dress - Toadstool: +24 Defense, +12 Magic Defense
Nautica Dress - Toadstool (50 C): +30 Defense, +15 Magic Defense
Fuzzy Dress - Toadstool (70 C): +36 Defense, +18 Magic Defense
Fire Dress - Toadstool (90 C): +42 Defense, +21 Magic Defense
Royal Dress - Toadstool (100 C): +48 Defense, +24 Magic Defense
Work Pants - Tutti i personaggi (22 C): +10 Attack, +15 Defense +10 Magic Attack, +5 Magic Defense

Bowser

Il cattivo per eccellenza in tutti i giochi di Mario diventerà, per l'occasione, vostro alleato, nel tentativo di riconquistare la sua fortezza, occupata da Smithy

LE ARMI DI BOWSER

ARTIGLIO
Identico a tutti gli altri attacchi con il pugno, premete A poco prima che il primo colpo vada a segno.

CATENA
Bowser lancia una catena contro i nemici, premete A nel momento in cui Bowser rilascia l'arma per infliggere più danni.

GUANTO
Quest'arma consente a Bowser di lanciare Mario contro i nemici, premete A mentre Mario è in volo per avere un colpo in più.

Magie

POISON GAS (10 FP)
Come il "Terrorize" ma più potente e in grado di avvelenare i nemici.

CRUSHER (12 FP)
Fa sorgere una roccia a punta dal terreno per colpire un nemico, premete Y prima del contatto per ottenere maggiori danni.

BOWSER CRUSH (16 FP)
Fa rimbalzare un gigantesco "Mega-Koopa" sui nemici, premete più volte Y per aumentare i danni inflitti.

TERRORIZE (6 FP)
Colpisce ed, eventualmente, terrorizza tutti i nemici, ruotate il pad mentre il fantasma è sullo schermo per un effetto migliore. Distrugge istantaneamente tutte le tartarughe scheletriche.

ACCESSORI

In questa sezione sono trattati tutti gli oggetti, dai più svariati effetti, che potrete assegnare permanentemente ai vostri personaggi del party

Jump Shoes - Mario (30 C): +1 Defense, +5 Magic Attack, +1 Magic Defense, aumenta i danni inflitti con il "Jump".
Antidote Pin - Tutti i personaggi (28 C): +2 Defense, +2 Magic Defense, impedisce l'avvelenamento.
Wake Up Pin - Tutti i personaggi (42 C): +3 Defense, +2 Magic Defense, impedisce di essere addormentati o ammutoliti.
True Form Pin - Tutti i personaggi (60 C): +4 Defense, +4 Magic Defense, impedisce cambiamenti di forma.
Fearless Pin - Tutti i personaggi (130 C): +5 Defense, +5 Magic Defense, impedisce di essere terrorizzati.
Zoom Shoes - Tutti i personaggi: +5 Defense, +5 Magic Defense, +10 Speed
B'tub Ring: Toadstool (145 C): vedi box apposito
Amulet - Tutti i personaggi: +7 Attack, +7 Magic Attack, +7 Defense, +7 Magic Defense
Exp. Booster - Tutti i personaggi (22 FC): raddoppia i punti esperienza guadagnati dal personaggio che lo indossa.
Coin Trick - Mario (36 FC): raddoppia i soldi vinti dopo un combattimento.
Scrooge Ring - Tutti i personaggi (50 FC): dimezza la quantità di FP richiesta per un incantesimo al personaggio che lo indossa.
Safety Badge - Tutti i personaggi: +5 Defense, +5 Magic Defense, impedisce di essere avvelenati o ammutoliti.
Safety Ring - Tutti i personaggi: +5 Defense, +5 Magic Defense, previene gli attacchi speciali che uccidono all'istante.
Attack Scarf - Mario: +30 Attack, +25 Magic Attack, +30 Defense, +25 Magic Defense
Quartz Charm - Tutti i personaggi: sembra che raddoppi i valori di Magic Attack e Magic Difense e aumenti del 50% i valori di Attack e Defense, inoltre previene gli attacchi speciali che uccisono all'istante.
Ghost Medal - Tutti i personaggi: aumenta la difesa dopo ogni attacco.
Jinx Belt - Tutti i personaggi: +27 Attack, +27 Defense
Troopa Pin - Tutti i personaggi: +20 Speed, impedisce di essere terrorizzati
Rare Scarf - Tutti i personaggi: +15 Defense, +15 Magic Defense
Feather - Tutti i personaggi: +5 Defense, +5 Magic Defense, +20 Speed
Signal Ring - Tutti i personaggi: segnala quando vi trovate in prossimità di un tesoro nascosto.

Toadstool

Dopo che salverete la principessa Toadstool, questa scapperà di nascosto dal castello e aiuterà Mario nella sua ricerca. Sarà l'ultimo personaggio del vostro party

LE ARMI DI TOADSTOOL

GUANTI
Ancora una volta uguali ai pugni, premete A poco prima del primo colpo.

PARASOLE
Simile ai cimbali di Mallow, premete A poco prima che vada a segno in modo da ottenere dei danni supplementari.

VENTAGLIO DA GUERRA
Anche quest'arma è identica al martello di Mario, premete A con il solito tempismo per ottenere un attacco in più.

Magie

THERAPY (2 FP)
Cura un personaggio.

GROUP HUG (4 FP)
Cura l'intero gruppo

SLEEPY TIME (4 FP)
Fa addormentare un nemico, ruotate il pad per aumentare le possibilità di successo.

COME BACK (2 FP)
Fa rivivere un membro del party al 50% di energia.

MUTE (3 FP)
Identico allo "Sleepy Time" ma impedisce all'avversario di lanciare magie.

PSYCH BOMB (15 FP)
È l'unico incantesimo offensivo della principessa, tenete premuto Y per aumentare il numero di bombe lanciate.

IL MISTERY EGG E IL B'TUB RING

Dopo che avrete acquistato il Mystery Egg dal cacciatore di tesori a Moleville, equipaggiate la principessa Toadstool con il B'tub Ring e fatela partecipare ai combattimenti. Nei confronti con gli avversari, Toadstool dovrà usare per dieci volte il Mystery Egg (non avrà alcun effetto apparente) per trasformarlo nello "Sheep Lure". D'ora in poi, chiunque usi questo oggetto sarà in grado di trasformare un nemico (esclusi i boss e gli avversari particolarmente resistenti) in pecorella (non riceverete esperienza)! Fatelo un gran numero di volte e, quando apparirà la scritta "sheep herd full", riceverete lo Sheep Attack. Utilizzatelo al posto della fuga e tutti i nemici (a parte i boss) saranno trasformati in pecorella, facendovi automaticamente vincere il combattimento (non otterrete però né esperienza, né soldi).

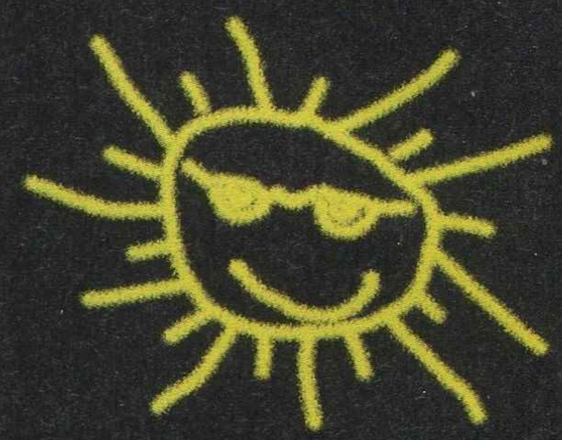
LE CANZONI DI TOADOFSKY

Al Tadpole Pond incontrerete questo maestro di musica un po' schizzato che vi richiederà tre diverse canzoni, in cambio delle tre card per prendere le bevande al Juice Bar. La prima canzone ve la farà ascoltare lui non appena entrerete nel livello e, tradotta in note, è Sol La Mi Re Do Re Do Re. La seconda canzone la ascolterete a Moleville (il canto dei lavoratori in miniera) ed è Mi Do Sol Do Re La Si Do, mentre la terza, e ultima la ascolterete a Monstro Town, cantata da una stella ed è La Si Do Re Sol Do Re Mi. Per comporre queste canzoni dovrete saltare sui girini nella giusta posizione: da sinistra a destra le sette note sono i Mi Re Do Si La Sol Fa.

Quando utilizzerete il Mystery Egg i nemici più deboli diverranno pecore.

Per comporre le canzoni dovrete saltare sui girini nella posizione giusta.

Capitolo 1°



BOWSER'S KEEP

Il gioco comincerà con Mario che tenterà di liberare la principessa Toadstool dalle grinfie del malvagio Bowser, all'interno della sua fortezza. Essendo il percorso di "introduzione" al gioco non incontrerete particolari difficoltà, affrontate tutti i mostri e arriverete allo scontro finale con lo stesso Bowser.

BOSS

Per terminare il livello dovrete combattere contro Bowser sui lampadari della sua fortezza. In questo caso non dovrete mirare a Bowser, ma direttamente alla catena che lo sorregge, facendolo così cadere nel vuoto.

MARIO'S PAD

Dopo aver assistito all'improvvisa caduta della misteriosa spada sulla fortezza, vi ritroverete dentro la casa di Mario (premete B per liberarvi dal muro) dove sarà ad aspettarvi il piccolo Toad che vi insegnerà i rudimenti del gioco. Ricordatevi che, toccando la lampada a forma di fungo dentro la casa, Mario potrà riposare, recuperando punti vita. Potrete ritornare alla fortezza di Bowser, ma la misteriosa spada farà crollare il ponte impedendovi l'accesso. Toad, a questo punto, vi guiderà verso la Mushroom Way.

MUSHROOM WAY

Attraverso questa strada raggiungerete il Mushroom Kingdom, fate attenzione ai numerosi mostri (vi ricordo che gli Spikeys sono immuni al "Jump" di Mario) e aiutate sempre Toad quando lo vedrete in difficoltà, vi ricompenserà con oggetti utili.

BOSS

Dovrete affrontare gli Hammer Bros; non sono particolarmente difficili, utilizzate il "Jump" e li farete fuori velocemente. Al termine del combattimento riceverete la prima arma di Mario, l'Hammer.

MUSHROOM KINGDOM

Recatevi subito al castello dove parlerete con il Cancelliere dell'accaduto; questi vi donerà una mappa e l'accesso alla sala del tesoro. Usciti dal castello incontrerete Mallow che si lamenterà di un furto subito. Offritegli il vostro aiuto e si unirà a voi per andare a inseguire Croco nella Bandit's Way. Ricordatevi, prima di andare via, di parlare con tutti gli abitanti e di passare al negozio per acquistare nuove armi e armature (d'ora in poi questa parte sarà sottintesa): scoprirete che un uomo ha perso il suo portafoglio e che esistono dei forzieri invisibili nascosti.

BANDIT'S WAY

Le piattaforme gialle che incontrerete si muoveranno da sole permettendovi di avanzare con tranquillità. Quando poi prenderete la stella e comincerete a lampeggiare, cercate di colpire più mostri possibili per guadagnare facilmente Punti Esperienza. Giunti al confronto con Croco, dovrete "toccarlo" per tre volte prima di poterlo affrontare.

BOSS

Croco sarà un duro avversario, usate il Fire Orb di Mario per stordirlo (funziona solo la prima volta). Una volta sconfitto otterrete la moneta di Mallow e il portafoglio rubato.

MUSHROOM KINGDOM

Non appena tornerete qui, subito noterete che le cose non vanno per i verso giusto, il regno è stato, infatti, invaso dagli Shy Guy, che dovrete affrontare. Prima di entrare nel castello per combattere il loro capo, ricordatevi di dare il portafoglio all'uomo che l'aveva smarrito, ricevendo in cambio una Flower Tab (utilizzatela subito!), parletegli una seconda volta e riceverete anche un rarissimo Frog Coin. Riceverete poi altre due Flower Tab salvando la famigliola nella casa sul lato sinistro e aiutando Toad a tornare nella stanza della Principessa (dove potrete salvare). A questo punto potrete tranquillamente andare a fermare, dentro il castello, l'invasione degli Shy Guy.

BOSS

Nella stanza del cancelliere troverete Mack, protetto da un buon numero di Shy Guy, utilizzate il Thunderbolt di Mallow e concentrate gli attacchi di Mario su Mack. Dopo aver vinto troverete il primo pezzo della Star Road.
Prima di andare dal vecchio Frogfucius, come suggerisce Mallow, ricordatevi di tornare al negozio dove vi verrà ora data la Cricket Pie.

Capitolo 2

KERO SEWERS

Questo sarà il primo livello in cui dovrete nuotare e utilizzare i tubi per spostarvi. Lo scopo qui sarà quello di trovare l'interruttore verde, posto in fondo nelle fogne, che svuoterà tutta l'acqua e vi permetterà di scontrarvi contro Belome. Gironzolando per il livello incontrerete un forziere "finto", camuffato da mostro e un altro apparentemente irraggiungibile. Sconfiggete il primo per ottenere una True Form Pin (utile contro Belome), mentre potrete raggiungere il secondo solo molto avanti nel gioco.

BOSS

Belome è il primo nemico che può trasformarvi in spaventapasseri (non potrete usare i tasti X e A), in più può mangiare Mallow, lasciando Mario da solo a combattere per qualche turno. Utilizzate il "Super Jump" e il "Thunder Bolt" per sconfiggerlo.

MIDAS RIVER

Una volta sconfitto Belome verrete automaticamente trasportati in questo stage bonus, che potrete comunque rifare quante volte vorrete. Nella prima parte dovrete scendere dalle rapide raccogliendo più denaro possibile (mi raccomando, prendete i soldi verdi, sono Frog Coin!). Dopo questa prova dovrete affrontare il "Barrel Jumping" (il modo migliore per ottenere più denaro è quello di rimanere per tre volte nella corsia interna, poi passare una volta in quella esterna e tornare subito dopo in quella interna). Al termine della "gara" riceverete la NokNok Shell per Mario e, a seconda dei soldi raccolti, vi verrà consegnato un Frog Coin.

TADPOLE POND

In questo livello, assolutamente senza mostri, Frogfucius spiegherà come stanno le cose e rivelerà a Mallow di averlo adottato. Dategli la Cricket Pie presa al negozio nel Mushroom Kingdom e otterrete una nuova arma per Mallow, la Froggie Stick; Frogfucius vi dirà inoltre di recarvi a Rose Town. Nella parte ovest di questo livello troverete inoltre due girini, uno venderà oggetti piuttosto rari al prezzo di frog coin, l'altro invece vende bevande particolari. Per accedere, da questo secondo girino, alle bevande migliori dovrete trovare le tre canzoni per Toadofsky (vedi Box apposito) che vi ricompenserà con tre diversi pass.

ROSE WAY

In questo livello troverete un gran numero di forzieri e monete, dirigetevi a Ovest per trovare un Frog Coin e utilizzate le piattaforme mobili per raggiungere i bonus più alti. I cinque cesti protetti dai cinque Shy Guy contengono solamente monete, inutile dire che per accedervi dovrete prima combattere. Prima di uscire dal livello incontrerete Bowser nel tentativo di riorganizzare le sue armate per riprendere la sua fortezza.

ROSE TOWN

La prima volta che raggiungerete Rose Town, la troverete in una situazione critica, per colpa di frecce paralizzanti che cadono dal cielo. Prima di tutto recatevi alla Locanda (Inn) dove troverete un bambino che gioca con delle bamboline di legno e che vi stordirà per un po'. Mentre voi sarete a riposo però, uno spirito della Star Road arriverà nella città e "prederà possesso" di una delle bambole per poi recarsi nella foresta. Prima di seguirlo andate ad aiutare l'uomo chiuso fuori dalla sua casa, saltando su di lui e attivando l'interruttore al secondo piano. Riceverete in cambio un consiglio molto utile.

FOREST MAZE

Questo livello è un ottimo posto dove trovare dei Mushroom gratis, ma dovrete fare attenzione, dal momento che alcuni potrebbero trasformarsi in nemici. Per riuscire a guadagnare un po' di monete in più potrete saltare sopra i Wriggler (i giganteschi bruchi) facendo attenzione a non toccarli a terra. Procedendo nel livello arriverete in un punto pieno di ceppi d'albero dove entrare, prendete l'ultimo in fondo e saltate sul Wriggler dormiente per trovare un passaggio segreto. Subito dopo il punto di salvataggio, entrerete nel vero labirinto. Qui dovrete cercare Geno e seguirlo fino al malvagio Bowyer. Se avete aiutato l'uomo a Rose Town potrete anche sfruttare il suo consiglio che vi diceva di proseguire a Sinistra, Sinistra, Avanti, Destra dal primo schema con quattro bivi (quello subito dopo il punto di salvataggio). Seguendo queste indicazioni (attenzione: non si tratta dei bivi ma delle direzioni in cui girare indipendentemente dalla parte in cui siete voltati) raggiungerete il suo tesoro.

BOSS

Bowyer assomiglia, giustamente, a un gigantesco arco e potrete combatterlo in compagnia di Geno. Dopo qualche colpo, Bowyer farà apparire tre tasti sul terreno, se una freccia colpirà uno dei tasti, non potrete usare il pulsante corrispondente in combattimento. Sconfiggetelo e riceverete una Flower Box, la seconda Stella e, inoltre, Geno si aggiungerà al vostro party.

ROSE TOWN

Prima di proseguire tornate nella locanda di Rose Town dove troverete la prima arma per Geno, il Finger Shot. Più avanti nel gioco dovrete poi tornare qui per incontrare uno strano giardiniere che non apparirà finché non vi recherete a Monstro Town.

YO'STER ISLAND

In questo schema troverete Yoshi che vi inviterà a cavalcarlo per vincere delle gare di velocità. Parlate con il primo dinosauro all'entrata e otterrete uno Yoshi Cookies per partecipare alle gare. Sfidate Boshi (dovrete correre premendo A e B a ritmo di musica) per ottenere tre Yoshi Cookies che potrete conservare per combattere, oppure "reinvestire" in altre gare. Dopo essere stati a Marrymore dovrete tornare qui per ottenere delle informazioni sul Grate Guy Casinò. Tornate a Rose Town dove vi diranno di aver sentito una grossa esplosione tra le montagne e Frofucius vi dirà di recarvi a Moleville dove è richiesto il vostro aiuto.

PIPE VALUT

Non siete obbligati a completare quest'area, ma al suo interno troverete un gran numero di tesori e oggetti utili. Durante il livello incontrete i fastidiosissimi Thwomps, per evitare di essere sbalzati indietro quando "atterrano" dovrete saltare a tempo. Più avanti verrete poi intrappolati da un muro che sembra insuperabile, saltate poco prima del suo ciglio e farete apparire una piattaforma che vi consentirà di andare oltre. Come nei vecchi *Mario*, anche qui saranno presenti dei tubi infestati da piante, state attenti alle più piccole che vi toglieranno monete al posto di combattere. In questo livello è anche presente un simpatico giochino di abilità (nel penultimo tubo verde di una lunga serie): per ottenere i risultati migliori cercate sempre di raggiungere perfettamente il punteggio richiesto, anche se potrete fare di meglio. Terminate il Pipe Vault e potrete accedere alla Yo'ster Island.

To be continued

ALONE IN THE DARK

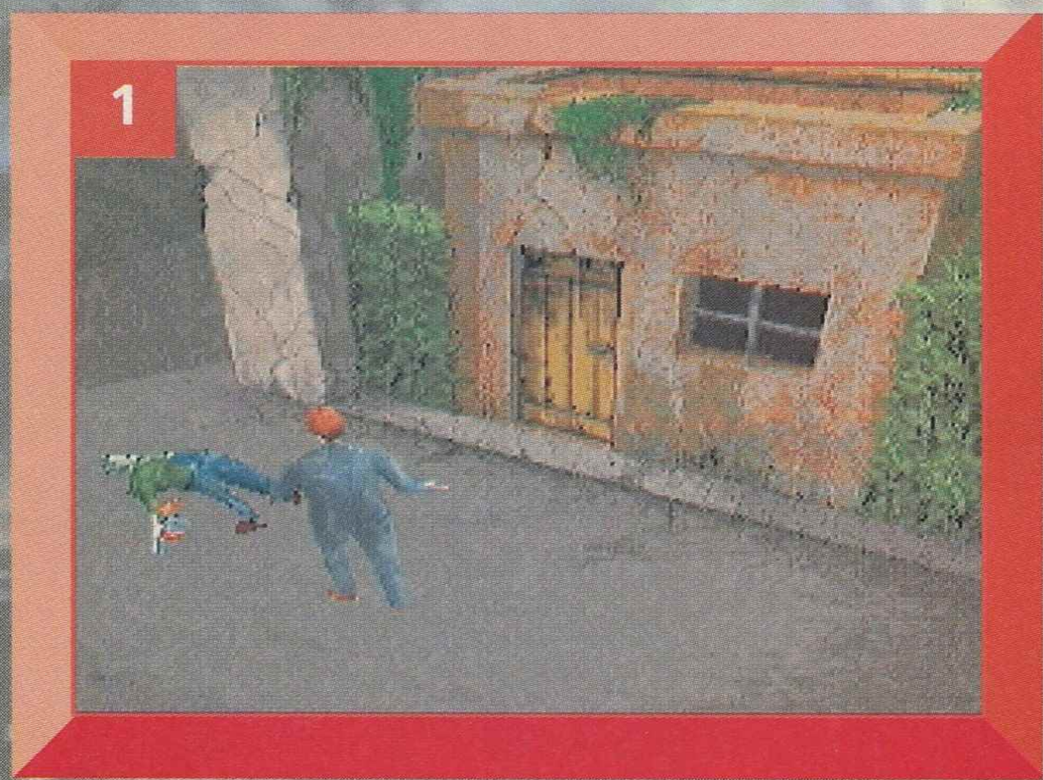
Jack is Back

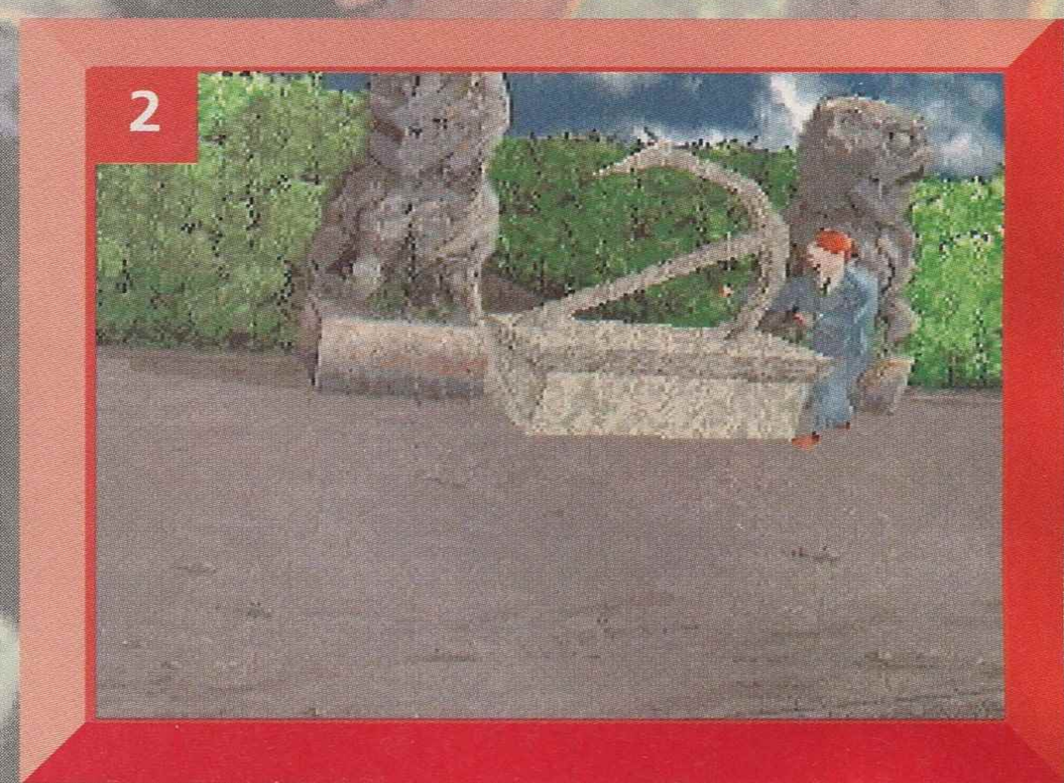
In seguito alle ripetute richieste dei lettori abbiamo deciso di pubblicare la soluzione completa di *Alone in the Dark*. Saranno in molti a dormire sonni più tranquilli, ora.

Prima di iniziare la nostra visita guidata nel maniero di One Eyed Jack, Hell's Kitchen, qualche consiglio generale: bevete le pozioni subito dopo averle raccolte, usate le armi da fuoco solo con gli avversari lenti e salvate spesso la vostra posizione. Soprattutto, state molto attenti a leggere tutti i libri e i papiri che troverete, in modo da raccogliere il maggior numero di informazioni sui vostri avversari. Infatti il gioco propone diverse varianti su come eliminare alcuni cattivoni molto coriacei.

N.B.: ricordatevi che gli spostamenti si riferiscono sempre alla soggettiva del personaggio, quindi andare a destra vuol dire andare sempre verso la destra del fido Carnaby.

Dopo aver fatto saltare in aria il cancello, entrate nel giardino della casa e ingaggaite un combattimento corpo a corpo con lo 1) zombie che avete, momentaneamente, steso con l'esplosione. Prendetegli il Thompson, il caricatore e la prima borraccia. Adesso dovrete affrontare due zombie armati: con il vostro fedele Thompson correte e piazzatevi dietro la statua, cercando di avere la visione da dietro il vostro personaggio (quando dovrete sparare, con qualsiasi arma da fuoco, cercate sempre di guadagnare una


1

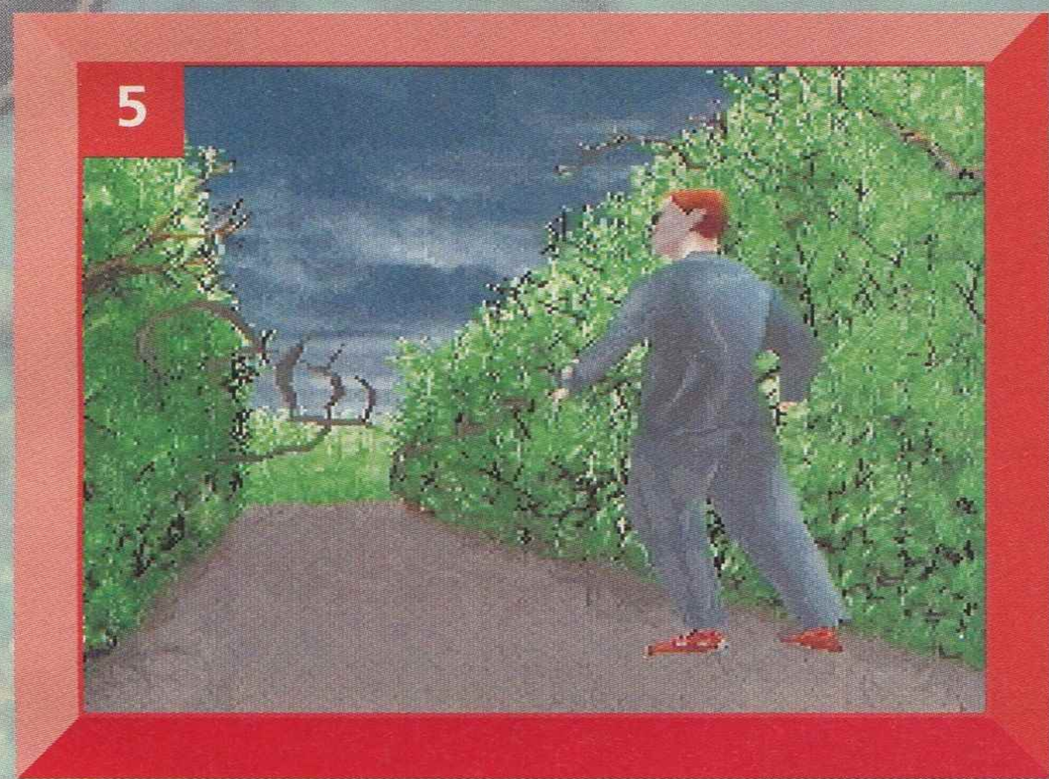

2

posizione favorevole per poter prendere bene la mira) e stendete prima quello a destra e poi quello a sinistra. Evitate quindi il portone principale e 2) spingete lateralmente la statua a forma di ancora per aprirvi un varco nel labirinto di siepi del giardino.
Omai tutto il maniero è in allarme per la vostra presenza, quindi state sempre pronti con il Thompson in mano. Andate al primo bivio ed eliminate lo zombie, raccogliendo la sua foto. Proseguite al successivo, girate a destra e mandate all'altro mondo un altro dei vostri simpatici amici. Prendete la corda, la borraccia e il caricatore. Tornando sui vostri passi, superate l'incrocio di pochi metri: stendete lo zombie e imboccate la strada a sinistra. Dopo un altro felice scontro, raccogliete il libro e andate avanti fino alla radura con le quattro carte con i semi. Ora il tempismo è importante: avvicinatevi al centro della radura e prendete il grappino. Quindi correte come un forsennato a sinistra e poi diritto fino in fondo al viale. Comparirà uno zombie che dovrete stendere molto velocemente. Ritornate dove eravate prima dello scatto e girate a destra: altro zombie da stendere. Liberata la zona da fastidiosi personaggi, potete ora discendere in una 3) cripta ove vi scontrerete con uno zombie un po' alticcio: eliminatelo con un paio dei vostri

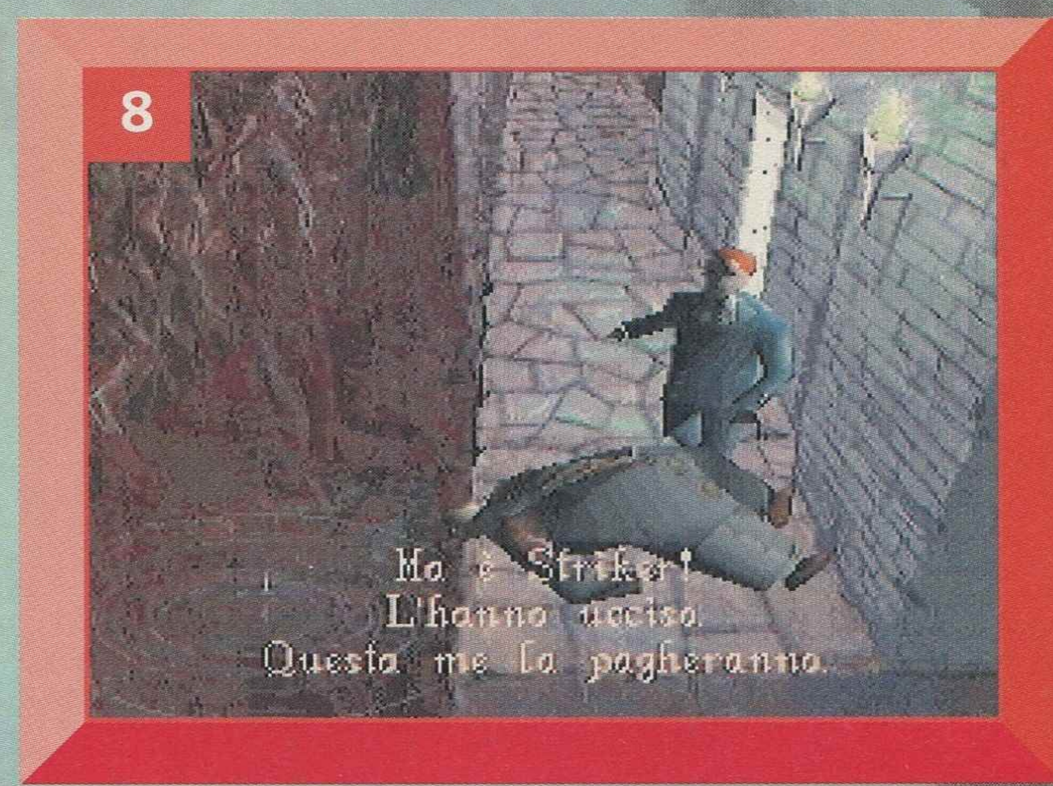
3

4

colpi di testa o con delle combinazioni destro-sinistro. Girate a destra e spingete verso il fondo della caverna il baule per poter raccogliere una carta di quadri da usare sull'altare. Apparirà un bel **4) fantasmino** da stendere come un lenzuolo con un paio di calci. Prendete con voi la prima parte del taccuino e la spada (decisamente l'arma migliore del gioco, dopo la granata che non avete ancora trovato) e salite le scale dalla parte opposta all'altare. Appena riemersi, girate a sinistra e, in fondo al viale, troverete un caricatore. A questo punto tornate alla sopracitata radura e prendete il viale a sinistra delle carte.


5

A un certo punto, dei **5) rami** animati cercheranno di ostacolare il vostro cammino: risolvete il problema con un paio di spadate. Proseguite sempre diritto e, prima di entrare nella radura, armatevi con la pistola. Ora correte nella radura e nascondetevi nella nicchia in fondo a destra e giratevi verso l'entrata. Con la pistola in pugno, aspettate che il pirata si faccia avanti e sparategli (se i sei colpi non dovessero bastare, usate quelli rimasti nel Thompson: tanto nella scena successiva perderete inevitabilmente tutte le armi da fuoco). Una volta eliminato, prendete il foglio di giornale e la borraccia. **6) Legate il grappino alla corda e lanciatelo sulla statua**: aprirete il passaggio verso la cantina



8

del maniero di One Eyed Jack.
7) Scendete nel passaggio e perderete, come da copione, tutte le armi da fuoco. Prendete quindi il sacchetto di carta, la monetina da 5 cent e la manovella. Proseguite e troverete il corpo del vostro **8) guru e fidato amico Striker**. Esaminando la cara salma troverete l'altra parte del taccuino e il "cura pipe". Piazzatevi davanti alla porta, fate scivolare il foglio di giornale sotto la porta e usate il **9) "cura pipe" dentro la serratura**.
Recupererete la chiave per varcare la porta e sarete nella

9

10

cantina dei vini di famiglia. Piazzatevi dietro il barile e usate due volte il sacchetto di carta: così facendo, prima lo gonfierete, poi lo farete scoppiare, svegliando la guardia-zombie. Quando il vostro amico sta per passare davanti alla porta, **10) spingete la grossa leva** che è accanto a voi per fargli fare un bel viaggetto giù dalla scogliera. Prendete quindi la borraccia, il manoscritto e il fucile a pompa. Ora esaminate il pendolo e **11) utilizzate la manovella nell'orologio** per **12) aprire un passaggio segreto**.
Prendete la scatola delle cartucce del fucile a pompa, il libro e, prima di entrare nell'ascensore, leggete il foglio di giornale. Salite di un piano e **13) stracciate il patto tra il marinaio e la strega davanti allo zombie: morirà**

6

7

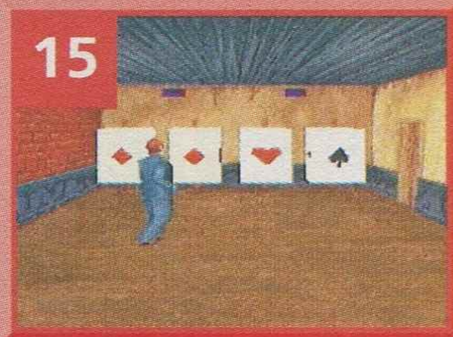
11

12

13

17

14

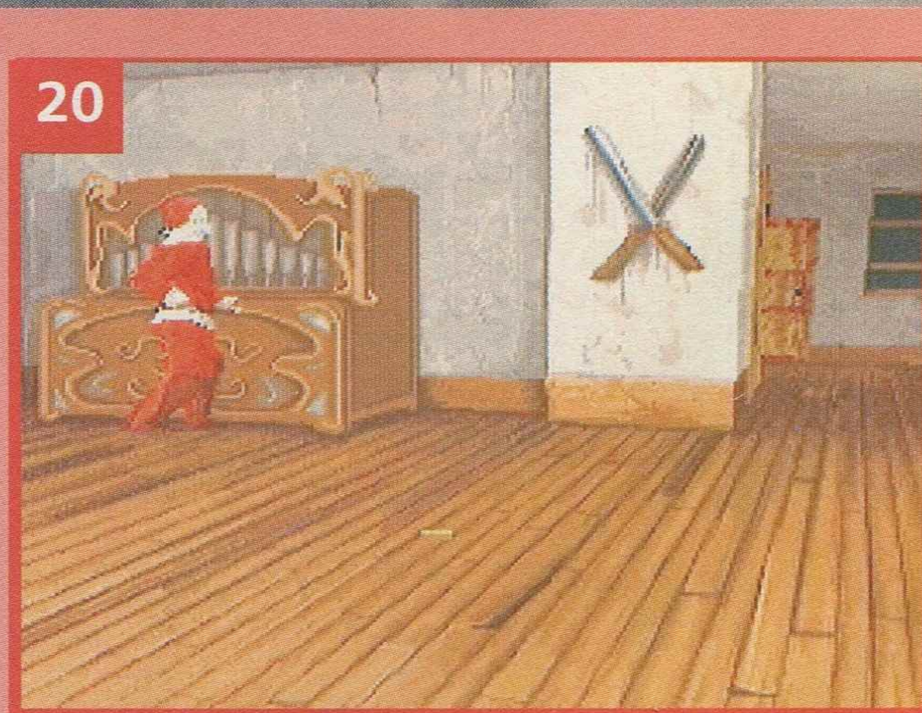

15

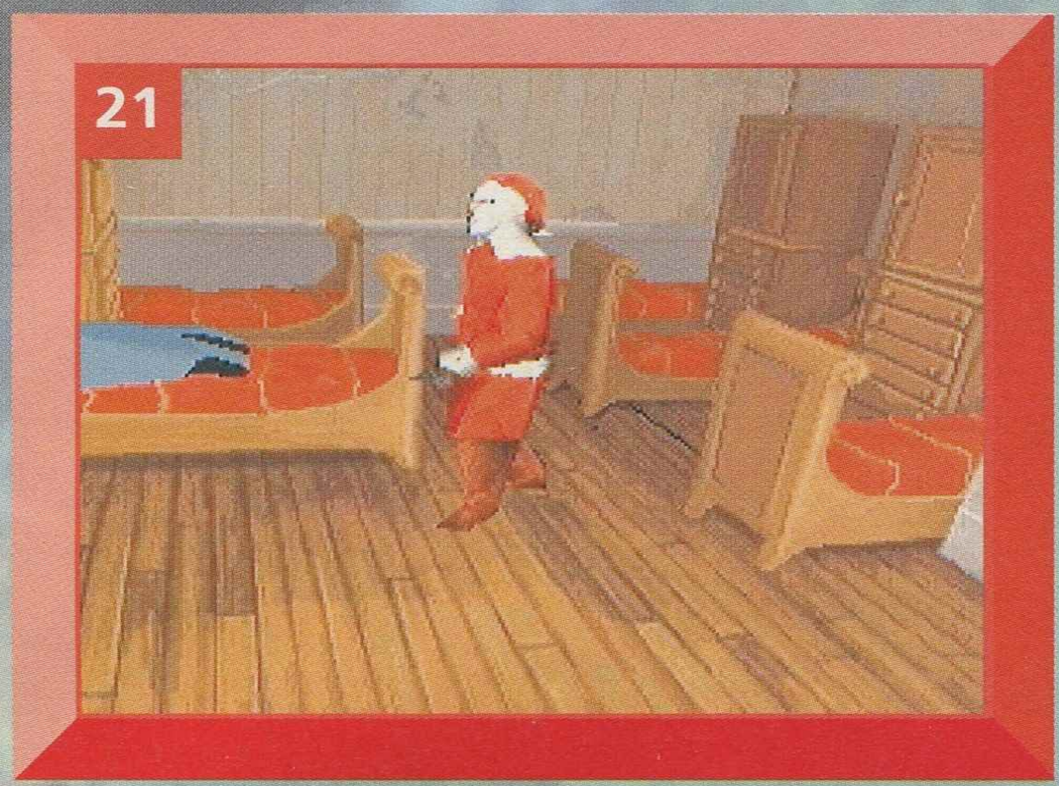
automaticamente. Prendete l'uncino e passate oltre la porta. Raccogliete la mestola e aprite l'altra porta (non salite ancora le scale). Ci saranno due zombie che si allenano a sparare. Sparate una fucilata al primo e scappate fuori dalla porta. **14) Impugnate un'arma veloce** (la mestola o la spada, a vostra scelta) ed eliminatelo.
Quindi passate all'altro, costringendolo sempre a stare sulla soglia della porta. Entrate nella stanza del poligono e fate ruotate i cubi (a suon di testate!), in modo che **15) tutti e quattro mostrino la faccia con l'asso di quadri**. Fate ora attenzione allo zombie, abbastanza cattivo, alla vostra destra, uscito dal passaggio che avete appena aperto. Entrate nella porta e prendete la borraccia, il libro nascosto e il manuale del biliardo, lasciando perdere la bottiglia di whisky (se la berrete, guadagnerete solo una sbronza colossale che vi renderà molto più deboli). **16) Inserite la monetina da 5 cent nella slot-machine per ottenere due gettoni**. Uscite e correte a prendere a spadate il tipo in fondo al corridoio. Prendete la scatola di cartucce del fucile a pompa e il sacco. Apritelo, **17) indossate il vestito di Babbo Natale e salite le scale**.
Ora siete finalmente entrati al piano terra della villa. Tenete bene a mente che non dovrete togliervi mai più il travestimento di Babbo Natale: se non seguirete questo consiglio farete una brutta fine. La prima cosa da fare è entrare nella cucina, correndo per evitare il tridente della statua di Nettuno, per poi passare prima davanti al cuoco indaffarato ai fornelli e nascondervi dietro la nicchia vicino

18

19

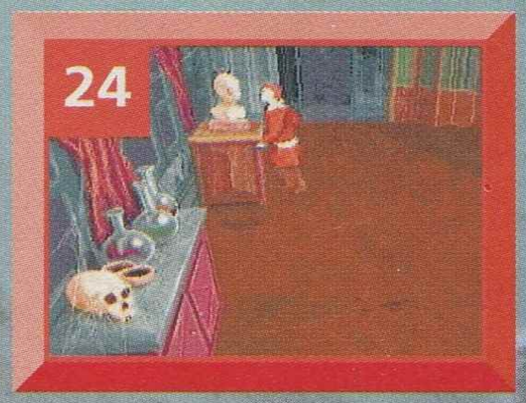
16


20


21

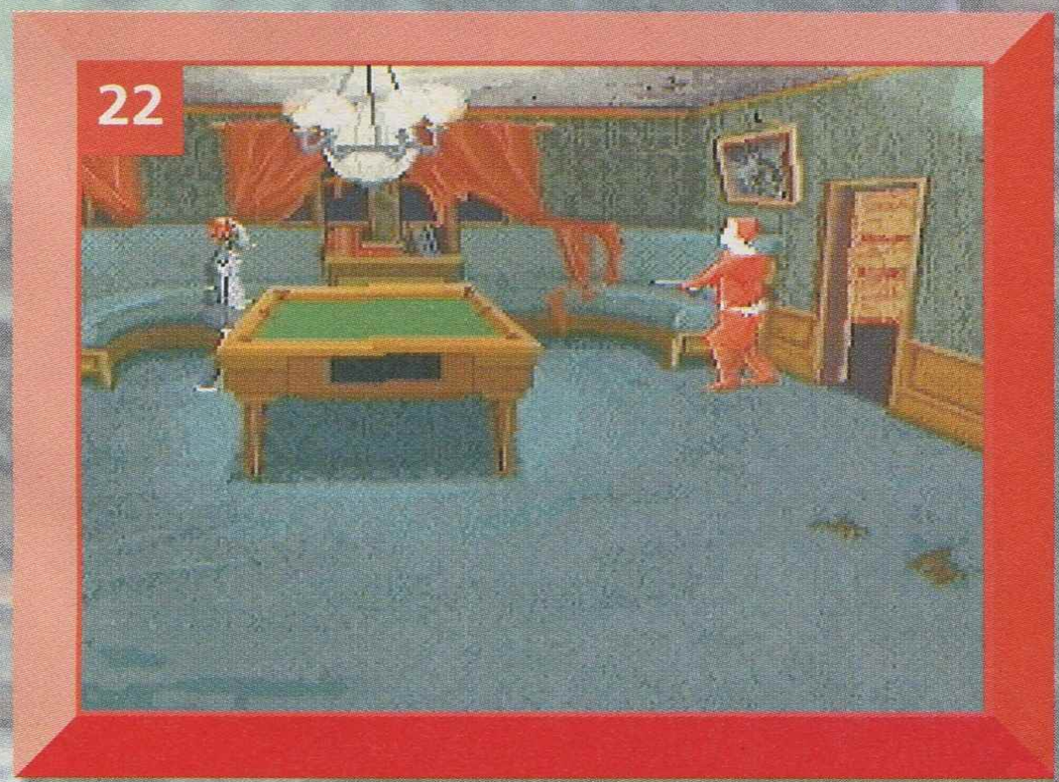
23

all'ascensore portavivande. **18) Fermerete l'arpione ed eliminerete il cuoco zombie in modo** da poter agire in tutta tranquillità in cucina. Prendete il padellone, la bottiglia di vino, il veleno e l'uovo al tegamino (mangiatelo), quindi miscelate il veleno al vino. Uscite, prendete la corona dalla statua di Nettuno e piazzatevi davanti alla porta chiusa. Quindi usate il comando "posare" del menu sulla bottiglia avvelenata: in pochi secondi potrete **19) superare la soglia senza troppi problemi**. **20) Inserite le due monetine nel juke-box** e raccogliete da terra il doblone. Passate quindi nella stanza successiva per trovare un Thompson, **21) un caricatore e un giubbotto antiproiettile**.
A questo punto inizierete l'esplorazione del primo piano. Salite le scale e stendete lo zombie con le due pistole, con il Thompson o con le spadate. Passate nel corridoio ed entrate nella porta che è di fronte a voi. **22) All'interno troverete un simpatico personaggio**, un altro zombie in parole povere, da stendere senza l'ausilio del Thompson (da adesso in poi è inceppato). Dopo averlo mandato a miglior vita, prendete la Dillinger e il bastone. Cercate nella stanza e troverete una pergamena (solo la prima parte), un altro libro e una porta nascosta da una libreria che non potrete ancora superare. Ritornate nel corridoio e girate a destra. Sarete nelle stanze private della strega. **23) Affrontate le due braccia armate a spadate**, eliminando prima quella di


24

25

destra, piazzandovi a sinistra dell'altra. In questo modo sarete fuori dalla portata di entrambe e potrete invece affettarle senza troppi problemi. Prendete allora la pergamena (l'altra metà) e leggetela. La soluzione dell'indovinello è presto detta: **24) piazzate la corona sopra il busto** della strega ed entrate nella stanzetta piccola a destra. **25) Prendete il talismano** e finirete, magicamente, in soffitta.
Raccogliete il giornale e la borraccia e uscite. Ora dovrete essere molto veloci: girate subito a sinistra e impossessatevi del Thompson e del caricatore, abbattete lo zombie-ninja bianco e preparatevi a eliminare **26) anche uno zombie-gangster**. Così facendo, dovreste essere riusciti a cavarvela con un paio di graffi, altrimenti ricaricate e riprovate.


22

26

27

28

31

29

32

33

Prendete la bomba a mano e la chiave che vi avranno gentilmente donato i due zombie ed entrate nel ripostiglio (davanti alla porta da cui siete entrati). **27) All'interno troverete un pupazzo a molla in cui dovrete mettere il doblone**: vi regalerà allora un pon-pon. Passate ora nell'altra stanza e **28) lanciate il pon-pon in mezzo** alla serra. A questo punto entrate nella serra, indossate il giubbotto antiproiettile, impugnate la spada e gettate la **29) bomba a mano dentro il camino**. Scendete giù e correte in cucina. Eliminate i superstiti, tutti armati con fucili e mitragliatori, a spadate.
Quando avete finito l'opera di pulizia, prendete **30) dall'albero di Natale la palla da biliardo rossa** e tornate nella sala da biliardo. **31) Infilatela nella macchina a sinistra del tavolo** per spostare la libreria che occupava il passaggio alla porta nascosta. **32) Apritela immediatamente con la chiave trovata** in soffitta. **33) Sarete catturati dal vostro simpatico ospite** e, dopo esservi sorbiti tutta la sua storia, **34) aprite la porta con l'uncino**. Correte quindi al piano terra dopo verrete **35) sorpresi dalla simpaticissima Strega del Maniero**.
36) Da ora impersonerete la piccola Grace. Con lei non potrete né combattere (in compenso potrete fare delle spassosissime boccacce) né fuggire dagli zombie, poiché saranno sempre più veloci di voi. Vi ritroverete fuori dal giardino e dovrete entrare **37) nel baule della macchina bianca** parcheggiata davanti al portone della casa, dove troverete una palla da biliardo.

30

34

35

42

43

44

36

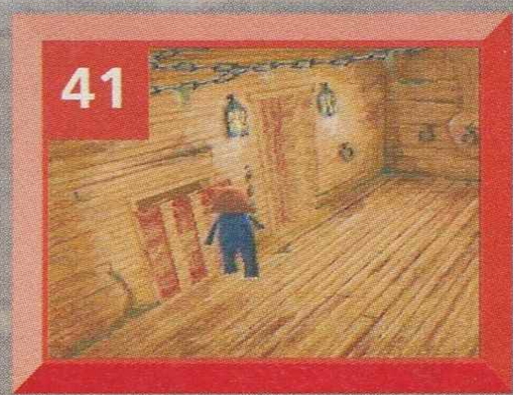
37

a questo punto avrete finalmente superato il cancello metallico, una volta usciti, correte vicino al gazebo e **38) raccogliete l'uncino**. Aspettate che lo zombie si giri un paio di volte e poi scattate di nuovo dietro la macchina (riesce rare volte, quindi state calmi e salvate subito la posizione). Ora addentratevi nel giardino, evitando di usare il viale battuto, dove verreste immediatamente catturati, e raggiungete un bunker di sabbia dove c'è una **39) bandierina con una buca**. Infilateci la palla da biliardo. Apparirà dietro di voi **40) una statua su cui dovrete battere l'uncino** per fare uscire una guardia dal tronco di un albero. Da questo momento in poi ritornerete dentro la casa e, per prima cosa, dovrete spostare le assi sconnesse per **41) aprirvi un piccolo varco**, attraverso il quale potrete arrivare nella stanza accanto. **42) Prendete il becchime** del pappagallo (dategliene un po' per avere un utile consiglio), il pepe e il sandwich. Uscite dalla stanza correte in fondo al corridoio e nascondetevi dentro la nicchia. Quando **43) la guardia vi ha superato**, uscite e salite le scale sia di questo livello che di quello superiore, fino ad arrivare in coperta. Ora dovrete stare molto attenti a non farvi sorprendere dai pirati. Piazzatevi prima dietro **44) al barile a cui è appoggiato il pirata mezzo ubriaco**, quindi fate un giro in senso orario rispetto alla posizione in cui siete adesso. Prima di calarvi nella botola, raccogliete l'accendino. Sarete arrivati nella stanza del capitano: prendete il cannoncino nel baule, il vaso di vetro e il bastone nello stanzino accanto al letto. Piazzate il cannoncino davanti alla porta, caricatelo con il pepe e lanciate il vaso di vetro contro il muro. Appena la guardia entra per vedere cosa è accaduto **45) accendete il cannone con l'accendino del pirata**. Uscite e prendete la campanella e passate nella stanza di fronte a voi. Prendete **46) la zampa di gallina e suonate la campanella**, così potrete tornare nella villa. Raccogliete da terra la chiave e apriteci la credenza per prendere la melassa e il ghiaccio. Andate nel salone e, quando lo zombie vi carica, **47) versate per terra il ghiaccio in modo da**

38

39

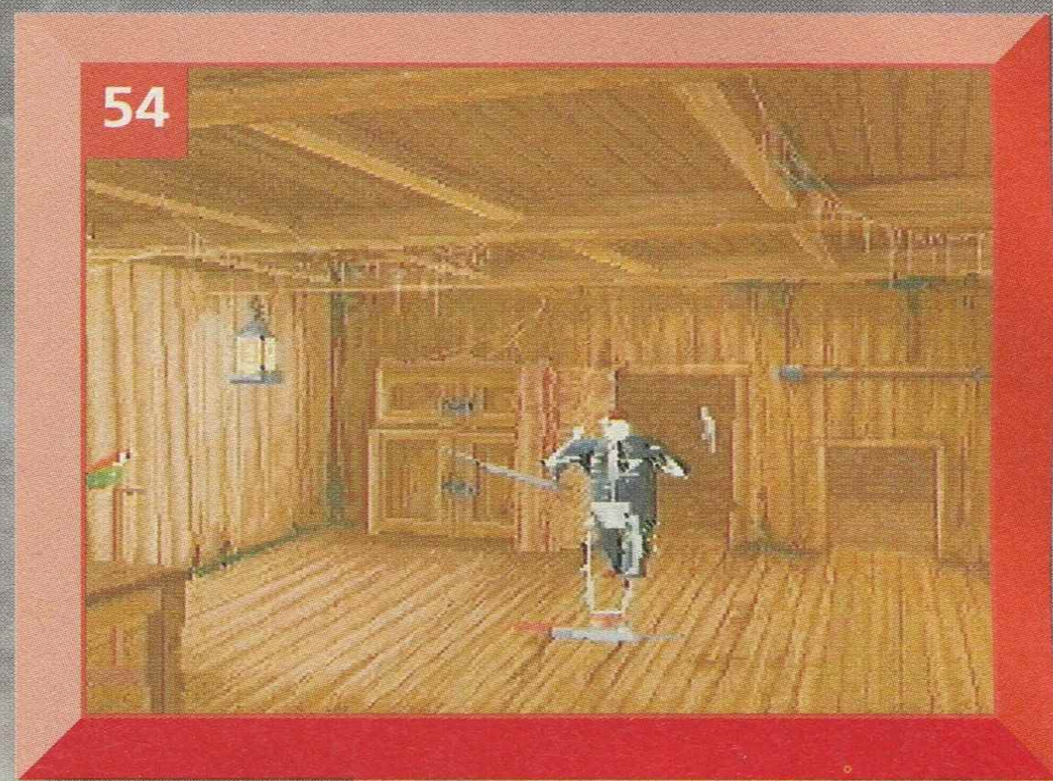
40


41

45

46

47


54

48

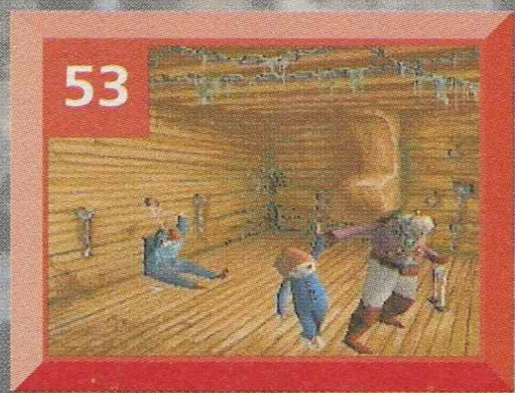
49

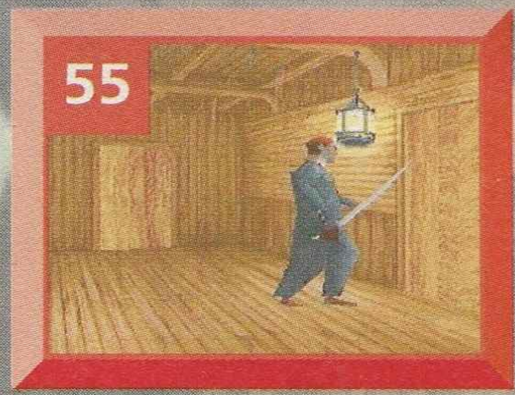
fargli fare un bel volo. Ora salite al piano di sopra e 48) usate la melassa per evitare un'altra guardia. Tornate nella stanza del biliardo, prendete il gettone e passate 49) nella stanza di One Eyed Jack. Utilizzate il bastone 50) tra lo scrittoio e l'armadio: otterrete un libro e la chiave che può liberare Carnaby. Andate nella stanza della strega e 51) usate il bastone sul quadrato magico; verrete teletrasportati subito all'ingresso della villa. Passate in cucina e correte subito fuori per far scivolare un altro zombie sulla pozzanghera di prima. Ritornate dentro la cucina e 52) usate la campanella per poter tornare giù, dove verrete prontamente 53) catturati di nuovo.
Tornerete a essere Carnaby: ondeggiate con il corpo verso sinistra, prendete la chiave che vi libera, stendete lo zombie e raccogliete la sua spada. Passate nella stanza successiva, 54) eliminate un'altra guardia e prendete la borraccia e il Thompson. Nel corridoio girate a destra ed eliminate un'altra delle guardie-zombie (vi lascerà una miccia corta, molto importante, e una pistola da pirata, abbastanza scomoda). Ripercorrete tutto il corridoio ed 55) entrate nella porta di destra. 56) Infilzate lo zombie, raccogliete un "giaco" (un utile scudo protettivo: ne troverete due), una seconda pistola, le munizioni per la pistola e una borraccia. 57) Spostando il barile verso sinistra, potrete prendere un altro "giaco" e una bottiglia (rompetela e leggete la pergamena). Uscite, entrate nella seconda porta e stendete 58) un altro degli zombie (troverete un altro sacchetto di

50

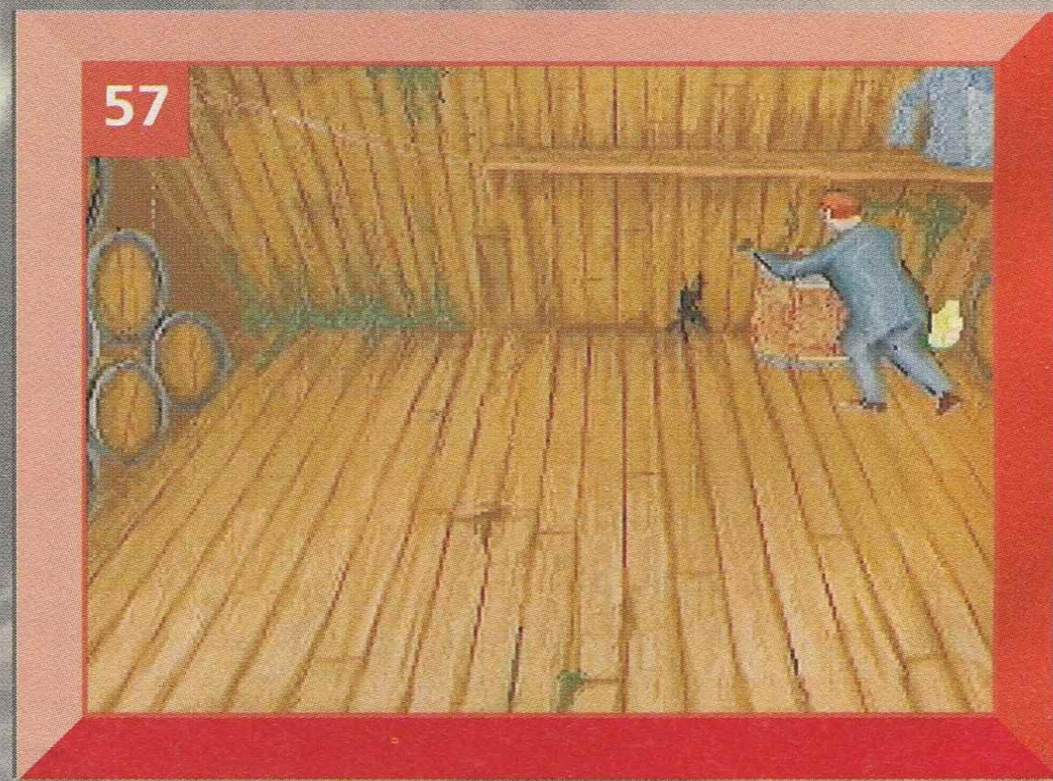
51

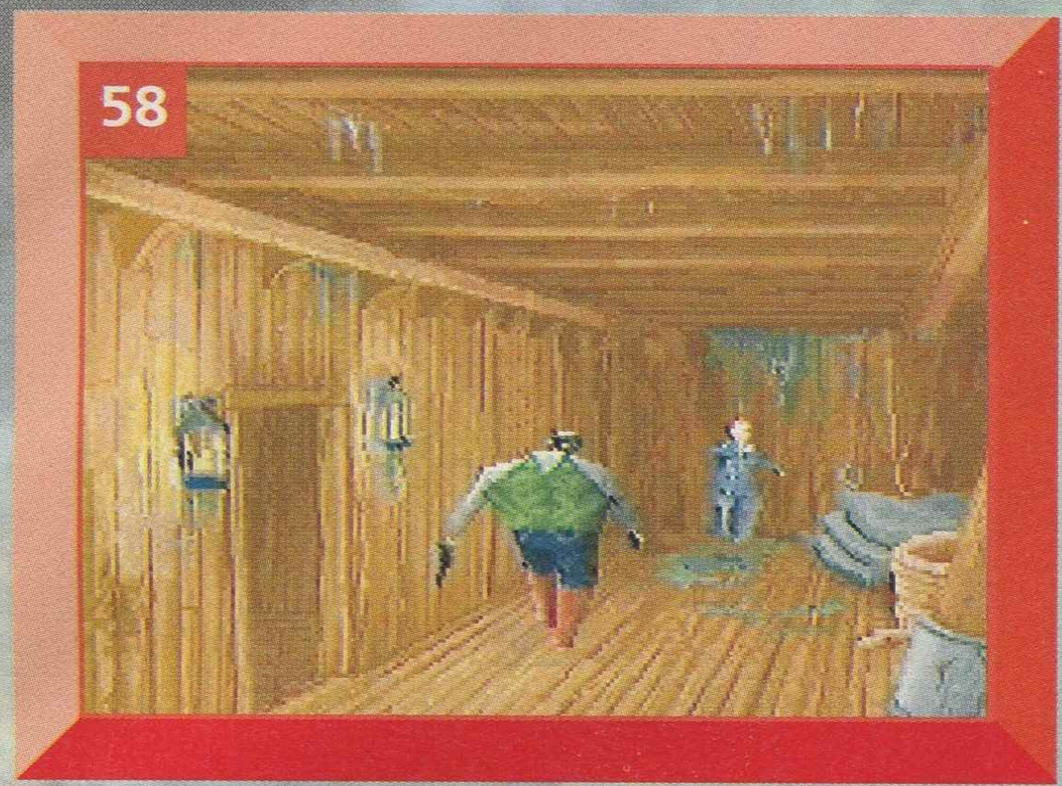
52


53


55

56


57


58

62

59

60

63

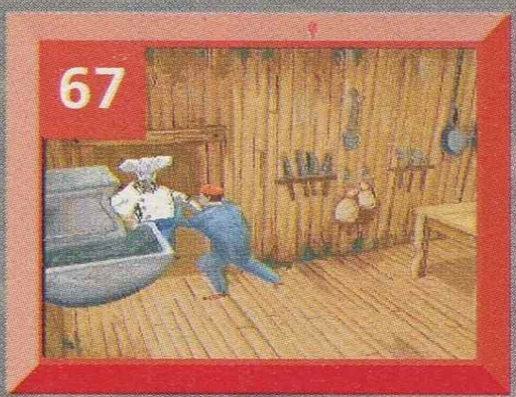
64

munizioni e una borraccia). Tornate davanti alla stanza di partenza (quella del pappagallo) e, eliminato un altro avversario, passate **59) nella stanza di fronte**: dovrete affettare due nemici, cercando di tenerli sulla porta per poterli affrontare uno alla volta. Esplorate la stanza e **60) troverete una tenaglia**, un tizzone e una chiave. A questo punto potrete entrare nella stanza accanto a quella del pappagallo **61) ed eliminare la guardia** (molto abile con la spada, unica arma con cui potrete affrontarla visto che è la guardia della Santa Barbara dell'Olandese Volante). Raccogliete il foglietto e il barile delle polveri, quindi passate al piano superiore. Entrate nella stanza accanto alla cucina ed eliminate **62) la guardia addormentata**. Dopo aver liberato **63) il cannone con le tenaglie**, giratelo e piazzate **64) la miccia corta**. Passate nella stanza davanti a voi e posate il barile delle polveri nel mezzo dell'ingresso. Tornate dove eravate e fate esplodere il dormitorio con tutti gli zombie dentro, **65) facendo sparare con il tizzone il cannone**. Tornate nella camerata, prendete il sacchetto di pepite d'oro e la borraccia. Piazzatevi davanti alla porta della cucina e agitate il sacchetto **66) di pepite per far uscire i due cuochi nani**. Dopo averli eliminati, aprite la credenza e prendete la borraccia. Aprite la porta a sinistra, **67) stendete il capocuoco** e prendete la carta metallica di quadri con cui aprire la porta di fronte alla cucina. **68) Sarete di nuovo colpiti dalla magia della strega** e tornerete a impersonare Grace. **69) Piazzate il bastone sulla statua del Capitano**

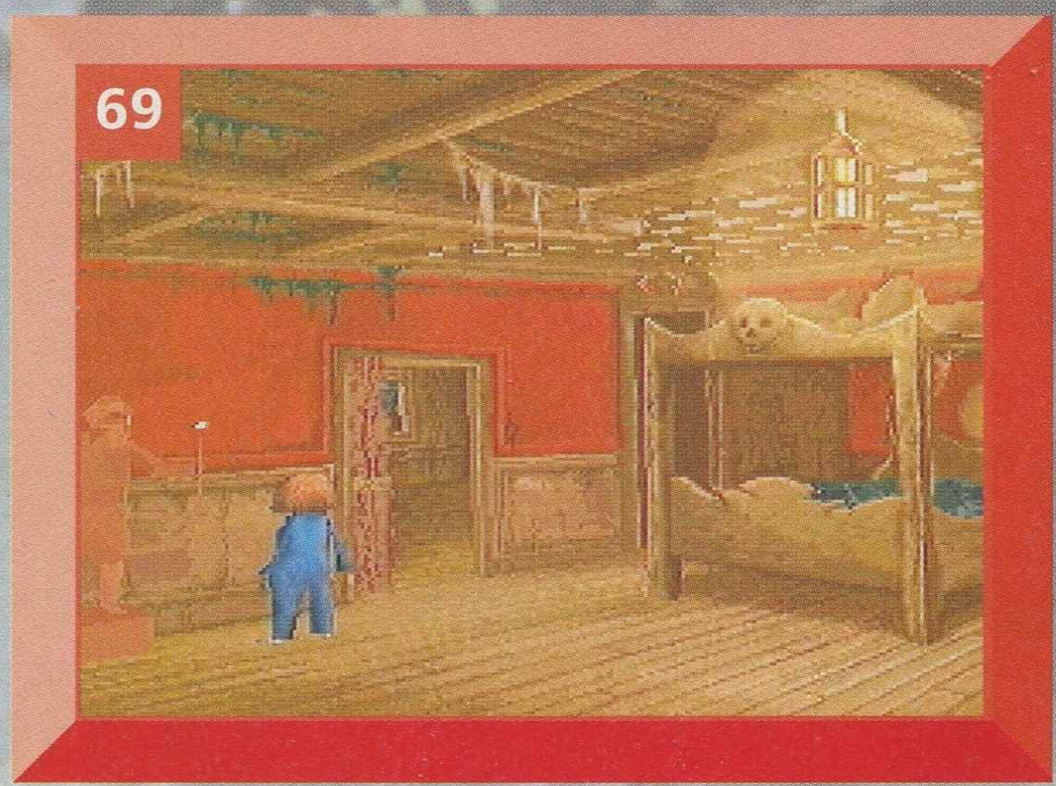
61

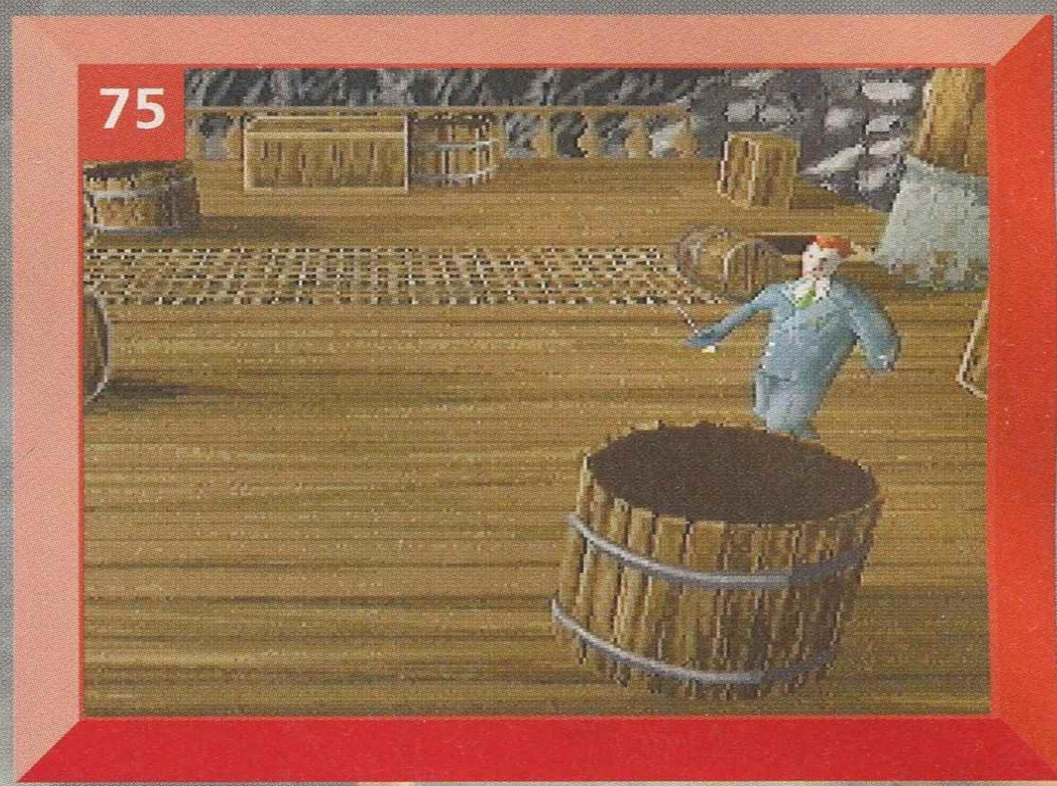
65

66


67

68


69


75

70

71

76

77

Nichols ed entrate, brandendo la zampa di gallina: la eliminerete senza troppe storie.
Tornerete Carnaby e dovrete correre immediatamente fuori dalla stanza; lanciatevi nella botola e poi risalite in coperta

72

73

74

70) dall'altra serie di scale a pioli. Dovrete ora eliminare cinque zombie. 71) Il primo si farà avanti da solo e vi lascerà un uncino in omaggio. Cercate poi di prendere la spada del capitano, quindi eliminate gli zombie gemelli 72) e quello che si è rifugiato sull'albero di maestra; 73) usate l'uncino per passare sull'altro albero, 74) dove dovrete affrontare l'ultimo: stando attenti a non cadere, affettatelo a dovere. 75) Scendete e recuperate la spada del Capitano Nichols. Avvicinatevi quindi all'altro albero, tenendo 76) in mano le tenaglie per liberare Grace, legata a quest'ultimo. Quando è finalmente libera, correte al cannone che le è stato 77) puntato addosso da One Eyed Jack, spegnendolo. Impugnando la spada del capitano, affrontate il pirata, magari indossando uno dei "giachi", se ve ne è rimasto uno. 78) Dovrete stenderlo due volte, quindi potrete lanciarvi 79) nella scialuppa con Grace e farla finalmente finita...

78

79

Db-Line

PARLI INTERNET?
www.dbline.it

VENDITA DIRETTA
PLAYSTATION / SATURN
DALLE ORE 9:30
ALLE ORE 23:00.

TEL. 0332/768000 - FAX 0332/768066

CONSOLE PLAYSTATION
+ 2 JOYPAD
+ 1 MEMORY CARD
+ 1 GIOCO
L.799.000

VOLANTE + PEDALIERA L. 159.000

INCREDIBILE OFFERTA!
PLAYSTATION SONY + 2 JOYPAD
+ MEMORY CARD + OLYMPIC GAMES
TUTTO A **L.599.000** IVA INCL.

OLYMPIC SOCCER L. 99.000

"D"	L.	99.000	ON SIDE	L.	99.900
3D LEMMINGS	L.	99.000	PGA TOUR GOLF 96	L.	119.900
ACTUA SOCCER	L.	99.900	POWER SERVE TENNIS	L.	109.000
AGILE WARRIOR	L.	99.000	RAYDEN PROJECT	L.	99.900
ALIEN TRILOGY	L.	99.000	REVOLUTION X	L.	109.000
ALONE IN THE DARK 2	L.	109.000	RIDGE RACER REVOLUTION	L.	109.000
ASSAULT RIGS	L.	109.000	RISE 2 THE RESURRECTION	L.	99.900
CYBERSPEED	L.	99.900	STREET FIGHTER ALPHA	L.	109.000
DESCENT	L.	109.000	STRIKER 96	L.	89.000
DOOM	L.	109.900	THEME PARK	L.	114.900
EXTREME GAMES	L.	109.000	THUNDERHAWK 2	L.	109.000
FIFA SOCCER 96	L.	89.900	TOPOLINO	L.	99.000
HI OCTANE	L.	109.000	TOSHINDEN 2	L.	99.900
IMPACT RACING	L.	99.900	TRACK E FIELD OLIMPIADI	L.	99.900
LOADED	L.	109.900	TRUE PINBALL	L.	109.000
LONE SOLDIER	L.	109.000	WAR HAWK	L.	109.900
MAGIC CARPET	L.	119.000	WING COMMANDER 3	L.	119.000
MORTAL KOMBAT 3	L.	119.900	WORMS	L.	109.900
NBA LIVE 96	L.	119.000	JOYPAD CONTROLLER	L.	59.000
NBA TOURNAMENT	L.	79.000	JOYPAD COMMANDER	L.	49.000
NEED FOR SPEED	L.	119.000	MEMORY CARD	L.	49.000
OLYMPIC GAMES	L.	99.900	CAVO SCART PSX	L.	49.000

SEGA SATURN

CONSOLE SEGA SATURN L. 549.000

OLYMPIC SOCCER L. 99.000

"D"	L.	119.000	SEGA RALLY	L.	124.000
DAYTONA USA	L.	99.000	SHINOBY X	L.	109.000
DIGITAL PINBALL	L.	109.000	SIM CITY 2000	L.	119.000
EURO 96 FOOTBALL	L.	129.000	STREET FIGHTER	L.	89.000
FIFA SOCCER 96	L.	99.000	VIRTUA COP	L.	129.000
HANG ON	L.	109.000	VIRTUA RACING	L.	109.900
MORTAL KOMBAT 2	L.	109.000	WING ARMS	L.	109.000
OLYMPIC GAMES	L.	99.000	WORMS	L.	109.000
PANZER DRAGOON	L.	99.000	X-MEN	L.	99.000
RAY MAN	L.	109.900	ADATTATORE UNIVERSALE	L.	59.000
			JOYPAD EXPLORER	L.	49.000

PER OGNI ACQUISTO AVRAI DIRITTO A UN

BUONO DI LIT. 10.000

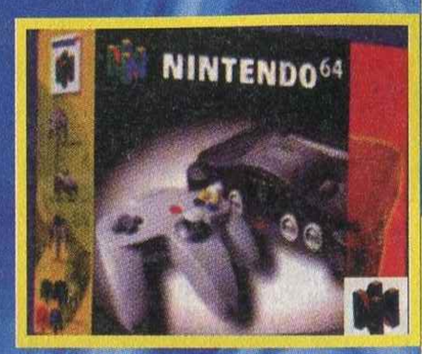
DA UTILIZZARE NEGLI ORDINI SUCCESSIVI!

PREZZI IVA INCLUSA. TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.
TUTTI I GIOCHI SONO IN VERSIONE EUROPEA.

SU INTERNET IL CATALOGO COMPLETO CON TUTTI I PRODOTTI DISPONIBILI ED I NUOVI ARRIVI!

Db-Line
DB-LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)
TEL. 0332/768000 - FAX 0332/767244 - 768066
VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767383 - e-mail: info@dbline.it - www.dbline.it

YOU videogames TOO



NINTENDO 64

MARIO64

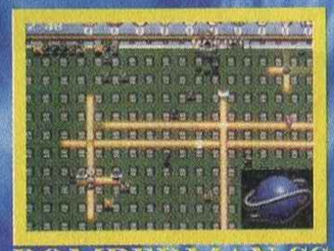
SUPERMARIOKART

SATURN BIANCO

JOYPADNIGHTS

NIGHTS

VIA ROSSINI 3/e (angolo via Po) 10124 TORINO


BOMBERMAN SS

JOYPAD VIC TOKAY

TORICO

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

FATALFURY 3

ALIEN TRILOGY

MOTO X

DARK SAVIOR

NBA ACTION

METAL BLACK

SEGA ATHLETIC

HYPER DRAGON BALL

TOMB RAIDER

F1 CIRCUS

KING OF FIGHTER 95

MACROSS VF-X

TOBAL 1

DIE HARD TRILOGY

FADE TO BLACK

HOLLY E BENJI

OLYMPIC SOCCER

RESIDENT EVIL

TRACK AND FIELD

COOL SPOT

TOKIO HIGHWAY

RIVISTE GIAPPONESI

RIVISTE AMERICANE

RANMA 1/2

SAMURAI SHOWDOWN 3

POPOLO CROIS

VIRTUA FIGHTER KIDS
(dal 26 luglio)

PER ORDINARE TELEFONACI ALLO:

011/889920

... E ANCORA PER SATURN:

SHINING WINSDOM ,
DESTRUCTION DERBY ,
LOADED ,
RIVISTE CON DEMO

A TORINO YOU TOO E' :
SONY PLAY STATION CENTER
KONAMI CENTER
... DA YOU TOO TROVI VIDEOCASSETTE, GADGET, POSTER DEI TUOI EROI DEI VIDEOGAMES

... E PER PLAY STATION:

TOSHINDEN 2 PAL ,
ON SIDE SOCCER ,
RESIDENT EVIL PAL
(dal 27 Luglio in italiano)
TITOLI PAL A 99000
VOLANTE CON PEDALIERA SONY
AD UN PREZZO INCREDIBILE
E IN PIU' : LA POSSIBILITA' DI RENDERE LA TUA PLAY STATION UNIVERSALE

-ASSISTENZA E RIPARAZIONI IN SEDE
. SI EFFETTUANO SPEDIZIONI VELOCISSIME VIA CORRIERE
. FINANZIAMENTI IN TEMPO REALE
. PERMUTA DELL'USATO

THE NEED FOR SPEED

DISPONIBILI CASSETTE

volume 1

volume 2

volume 3

volume 4

volume 5

volume 6

volume 7

volume 8

volume 9

volume10

volume11

volume12

volume13

volume14

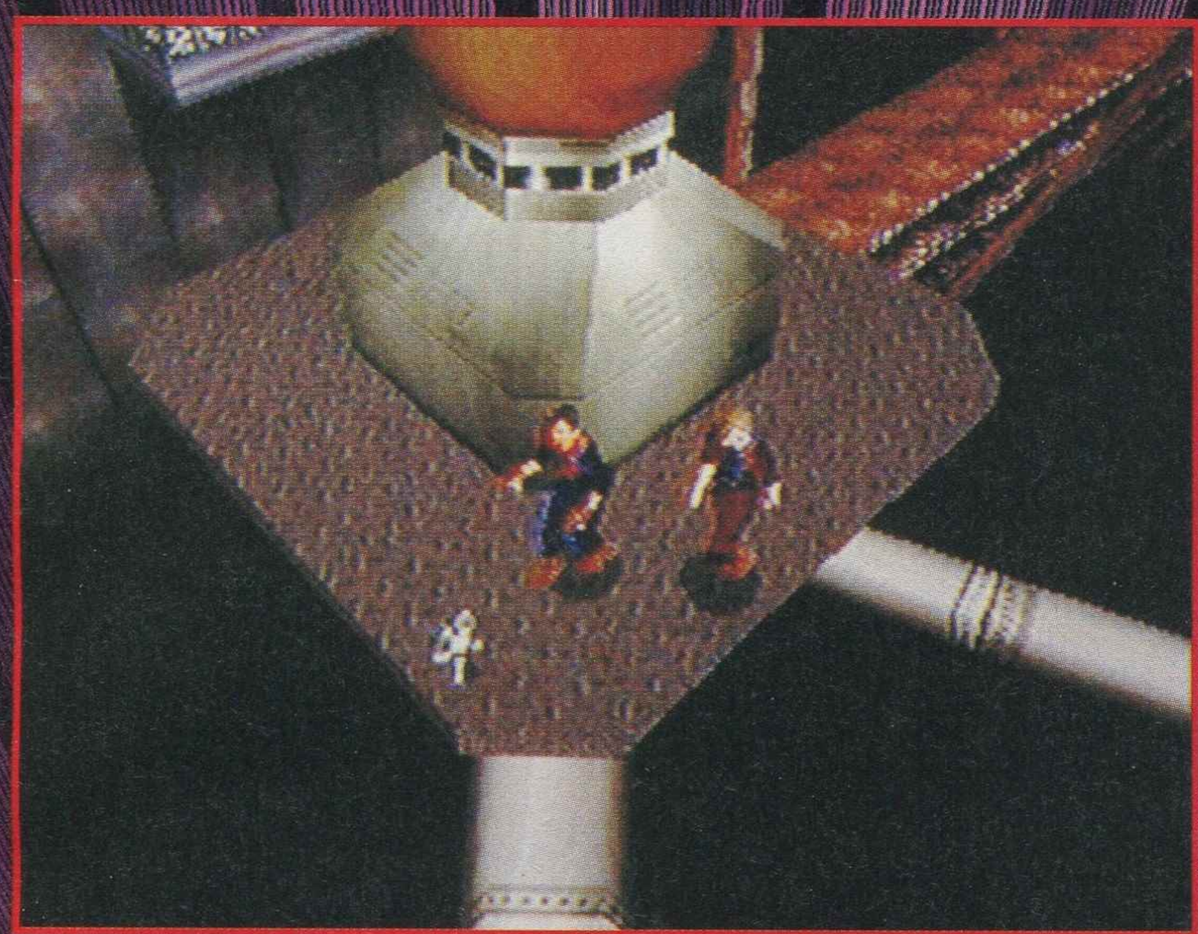
volume15

volume16

volume17

volume18

'NA SPREMUTA DE SANGUEI



Siamo appena passati dal fenomeno suscitato da *Bio Hazard* (*Resident Evil*, in versione occidentale) che, proprio sulla scia del successo del titolo Capcom, ecco arrivare il primo clone...

A differenza di quanto possa suggerire il nome, la Riverhill Soft è una casa di software giapponese che, in passato, ha prodotto numerosi di titoli di medio livello per SNES. Ora, come ormai la stragrande maggioranza delle società produttrici di giochi, la Riverhill si avvantaggia delle capacità delle macchine a 32 bit per realizzare i suoi titoli. Dopo uno sparatutto in 3D, realizzato per Saturn, è il turno della PlayStation, e in questo caso sembra proprio che lo sforzo sia stato di un certo livello, almeno a giudicare dalle immagini di questo *Overblood*, in uscita per la fine di luglio sul mercato giapponese proprio per la macchina della Sony.

Sempre guardando le foto presenti in questre pagine, ci si può fare un'idea precisa di quanto *Overblood* si ispiri, in quanto a rappresentazione grafica, a *Resident Evil*. Il personaggio del gioco si troverà a dover interagire con un ambiente tridimensionale in texture mapping, nel quale si trovano, nella migliore delle tradizioni di questo tipo di giochi, nemici e oggetti, utili, questi ultimi, per risolvere l'avventura. Grande realismo al gioco viene dato dai punti di vista che cambiano continuamente e dagli effetti di luce.

I punti in comune con *Resident Evil* sono comunque moltissimi, dall'ambientazione, che riporta il giocatore a dover affrontare

una situazione da incubo allo stile di gioco pressoché identico, però il concetto generale dimostra alcune differenze. Se in *Resident Evil* si doveva sparare a quasi tutto ciò che si muoveva su schermo, in Overblood il gioco si sposta più su un'azione ragionata, con il protagonista impegnato a risolvere enigmi e a interpretare gli indizi che gli vengono, via via, messi a disposizione (il che implica il particolare che giocarlo in versione giapponese si renderà decisamente difficile).

Laze dovrà muoversi con molta cautela per portare a termine la propria missione. Ma di quale missione si tratta?

Le ambientazioni futurustiche di Overblood, riescono a rendere perfettamente l'atmosfera claustrofobica.

LA BELLA ADDORMENTATA

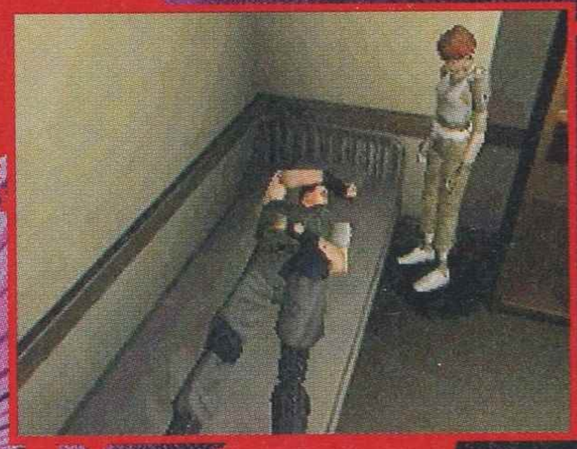
Il personaggio principale del gioco si chiama Laze Cashi, e inizierà la sua avventura svegliandosi all'interno di una capsula criogenica con un dannato mal di testa, in pochi istanti si rende conto che la sua memoria non è in grado di riportagli alla mente i motivi per cui si trovi lì, né, tantomeno, che luogo sia.

Controllando le stanze che si trovano nelle vicinanze, Laze non trova alcun segno di vita ma la sua attenzione viene attratta da evidenti traccie di combattimento e di esplosioni... il suo scopo primario, almeno per ora, è quello di capire dove si trovi, in una base sotterranea, in un astronave in un laboratorio? Esplorando gli immediati dintorni si imbatte in un cadavere che porta i segni di un orribile decesso, i primi brividi scorrono lungo la schiena di Laze: forse a causare la morte di quel-

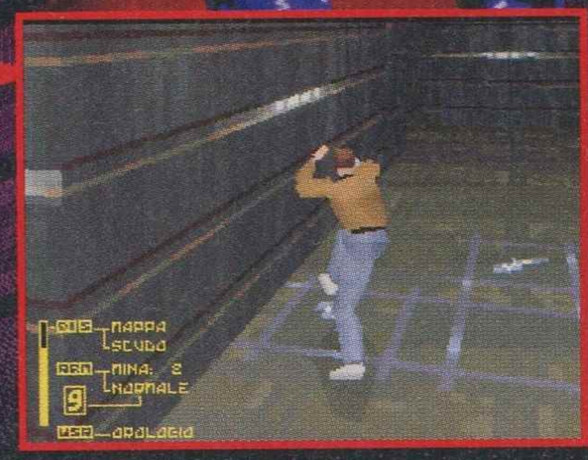
PASSATO PRESENTE FUTURO

Le nuove console a 32 bit hanno portato il mondo dei poligoni prepotentemente alla ribalta. Utilizzare poligoni per realizzare dei giochi, in precedenza pareva essere esclusivamente appannaggio dei PC. Ora, almeno due titoli su tre sfruttano questa tecnica. Nel campo delle avventure dinamiche, solo per parlare di titoli per Playstation, abbiamo visto, nel giro di pochi mesi, affacciarsi sul mercato *Alone in the Dark 2* (titolo dell'Infogrames che aveva già fatto la sua apparizione su PC), *Resident Evil* (recensito lo scorso mese, e uscito l'ultima settimana di giugno anche in versione pal), e presto sarà il turno di *Fade to Black* e di questo *Overblood*. Sembra evidente che il mercato non sarà più solo ed esclusivamente saturo di picchiaduro e giochi di corsa poligonali, d'ora in poi.

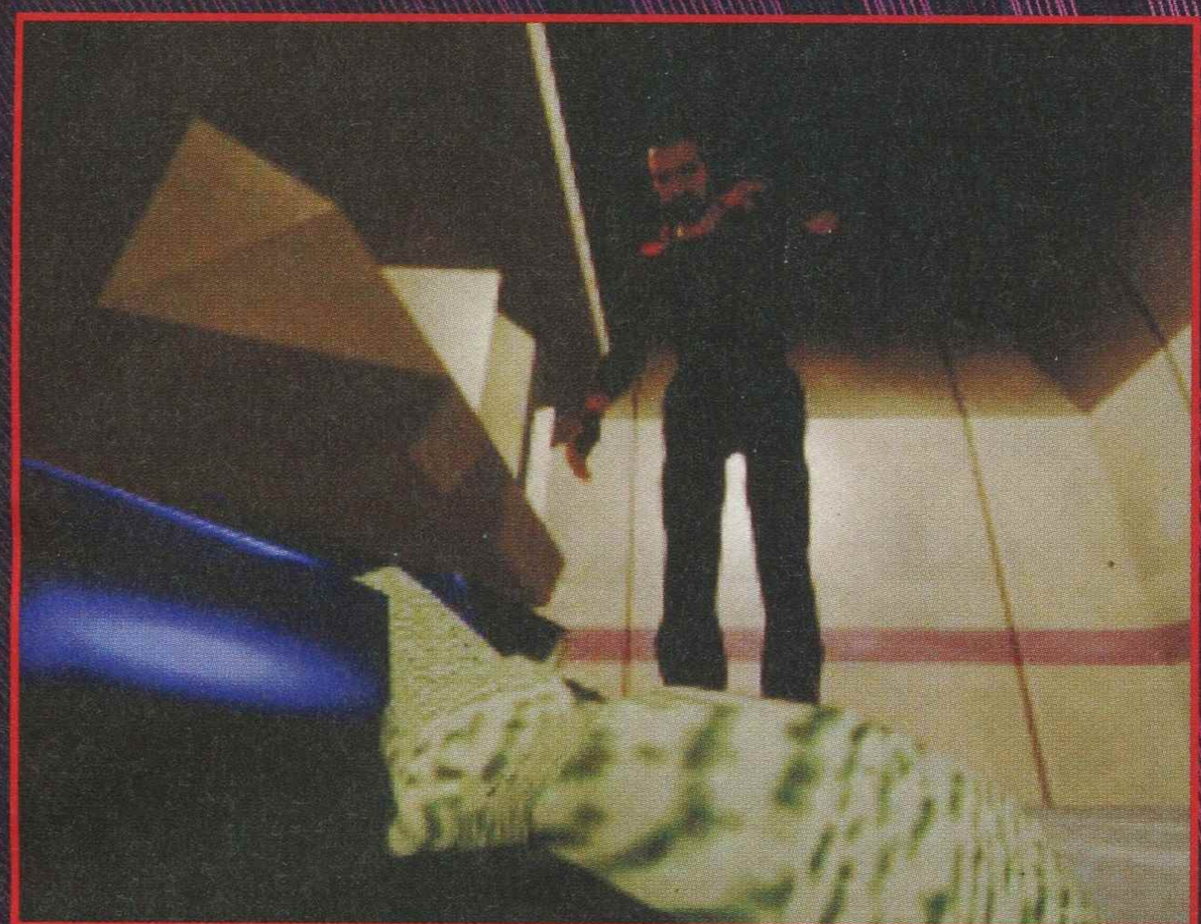
Alone in the dark 2

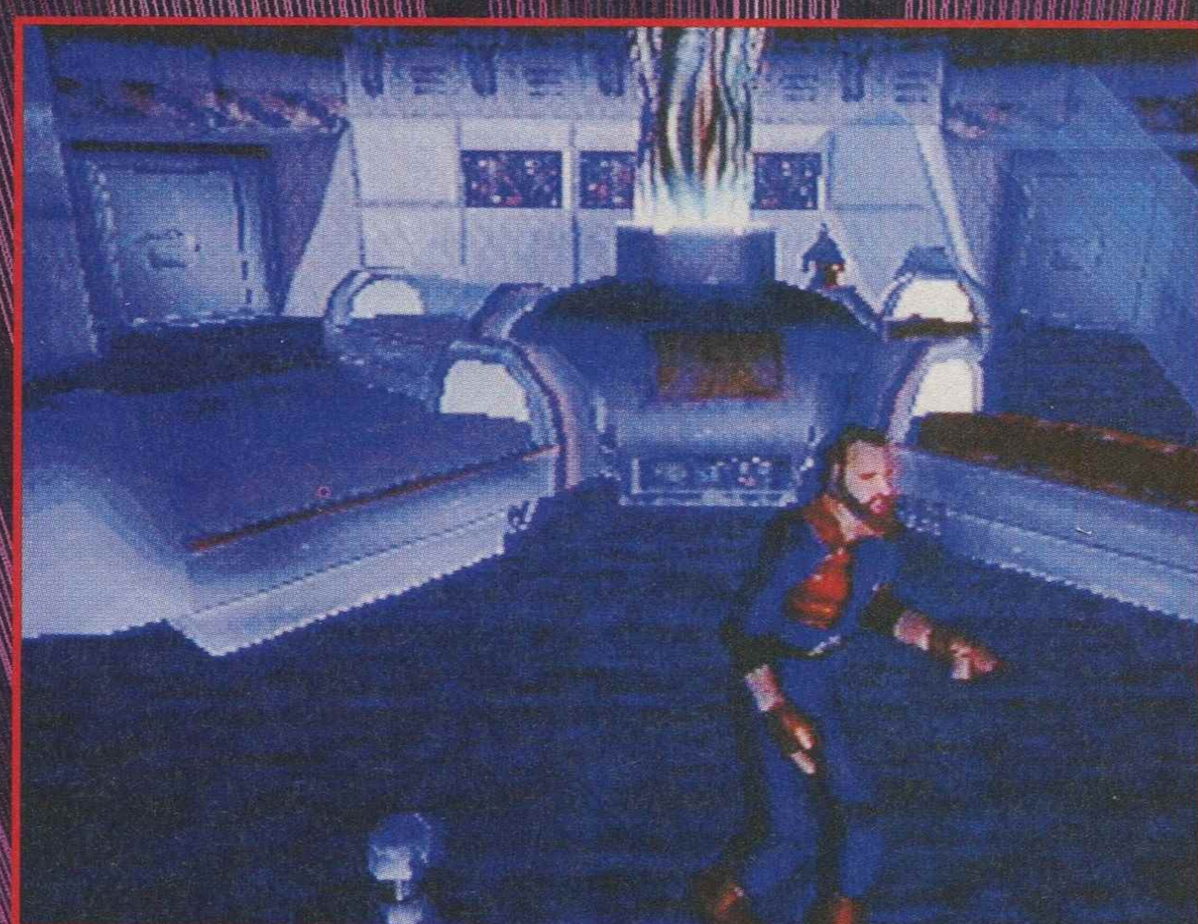


Resident Evil



Fade to Black





la persona è stata una contaminazione virale? E se così fosse, quale virus sarebbe in grado di fare un tale scempio? Ancora con in mente una simile minaccia Cashi arriva appena in tempo per salvare la vita a una giovane donna minacciata da un mostro, il suo nome è Mily Azuley, e anch'essa ha subito la stessa sorte di Laze, si svegliata all'interno di una capsula criogenica confusa almeno quanto il nostro eroe. Da questo momento in poi il destino dei due personaggi sarà legato a filo doppio, e cercheranno di fuggire da quest'incubo insieme, ma chi, o cosa li sta osservando attreverso il freddo occhio di una telecamera?

Il gioco sembra avere un aspetto più realistico di quanto non avesse *Resident Evil*, però bisogna ammettere che le animazioni dei personaggi non sono ancora abbastanza fluide e che le sagome non sono particolarmente precise. Per il momento, a quanto ci è stato dato di vedere, i protagonisti del gioco, a volte assumono posizioni un po' innaturali e i poligoni delle braccia tendono a scomparire. In ogni caso, *Overblood* sembra davvero in grado di farsi rispettare, una volta che raggiungerà gli scaffali dei negozi.

• Nicolasan

Laze Cashi e Mily Azuley sono gli unici due sopravvissuti di quello che sembra essere un disastro di enormi proporzioni.

Il risveglio di Laze. La capsula criogenica si è aperta e il nostro eroe non ha la più pallida idea di dove si trovi.

Gli specialisti del 32 Bit

Videogame - Console - Computer

Via V. Gioberti, 16

Tel. & Fax (0572) 770394

Cap 51016 - Montecatini Terme (Pistoia)

Sega Saturn offerta estate 96!!!

Hokuto No Ken
Gunbird
In The Hunt
Vampire Hunter
Panzer Dragon II
Virtua Vooleyball
Pop'n'Twinbee DLX
Chaos Control
Gebockers
Wangan Dead Heat
Ninku
Revolution X
Fifa '96
Greatest Nine
The D
Death Mask
Sega Rally
Valora Golf
Panzer Dragon II
Gex
The Horde
College Slam
Clockwork Knight I & II
Galaxy Fight
Shin Megami Tensei
Virtua Racing
Mansion Of Hidden Souls
Virtua Fighter RMX
Thunder Storm & Road Blast.
Toshinden S
Guardian Heroes
Street Fighter Zero
Virtua Fighter II
Side Pocket II
Slam Dunk
Dark Seed
Theme Park
Off World Interceptor
Pretty Fighter X
Suikuembo
Virtua Hydelide
Battle Monster
Hat Trick Hero
Victory Goal '96
Hyper Reverthion
X-Men
Center Ring Boxe
Dragon Ball Z 2
Shin Shinobi Den
Rockman X3
The Snatcher
Robopit
Street fifgter Movie
Johnny Bazookatone
Gran Chaser
Blazing Tornado
Fifa 96
Rayman

Adattatore Universale PSX (Chip)

Telefonare

Si effettuano modifiche su ogni tipo di console

DISPONIBILE NINTENDO 64

KONAMI Center in Toscana

Sony Playstation Offerta estate 96 L. 449.000

Ridge Racer
War Hawk
Wipeout
Krazy Ivan
Twisted Metal
Space Griffon
Tekken
Loaded
Mortal Kombat III
Starblade
Cyberspeed
Criticom
Road Rash
Doraemon
All Japan GT
Gunbird
Hyper Crazy Climber
Champion Wrestler
Gex
Total NBA
Total Exlipse Turbo
Street Fighter alpha
Street Fighter movie
Metal Jacket
Makeruna Makendo II
Biohazard
StahlFeder
J. League Soccer
Tekken II
International V Tennis
Rapid Reload
Rayman
Adidas Power Soccer
Puzzle Bobble 2
Skeleton Warriors
Slam'n'jam 96
Return fire
Alien Trilogy
Philosoma
Agile Warrior
NHL Face Off
Ridge Racer Revolution
Descent
Shell Shock
Jumping Flash 2
Po'ed
NBA Live 96
William Arcade Collection
NFL Gameday Football
Motortoon Gp 2
Extreme power
Expert
Circuit Beat
Drift King
Dead HeatZone
Slam Dragon

1° Torneo Tekken II Psx

15 settembre 96

per iscrizione o informazioni telefonate al

0572-770394

premi per tutti i partecipanti

Ti aspettiamo!

orario di apertura
mattino
10.00-13.00
pomeriggio
15.30-19.30
chiuso domenica e lunedì mattina

APERTI ANCHE IN AGOSTO

Vuoi personalizzare la tua PlayStation? Telefona!

PROVE

EUROPA UNITA!

Quando leggerete queste righe, probabilmente, Euro 96™ si sarà concluso, ma al momento in cui noi scriviamo ancora non lo è. Per quali squadre tifano i redattori di Gippì?

DUPONT

Francia. C'era d'aspettarselo, una nazionalista convinto come lui. Il tenente Dupont grida "Vive la France"

PRINCE

Scozia. Noi non ci crediamo assolutamente, ma lui insiste nel dire di avere un avo scozzese...

AIR

Olanda. Air è innamorato del paese dei tulipani: fanno i Krafen più grossi del mondo, dice lui!

RANDOM

Croazia. Random non poteva certo negare le suo origini. Per tutto giugno ha cantato l'inno croato: che palle!

TRUST

Germania. Il nostro Trust si è lasciato influenzare dalle sue strane amicizie in quel di Monaco di Baviera.

APECAR

Svizzera. Apecar dice che essendo un paese neutrale non può vincere né perdere, e a lui va bene così.

GEARLOOSE

Turchia. Le sue abitudini lo avvicinano molto alla Turchia, ultimamente, infatti, s'è messo anche a fumare.

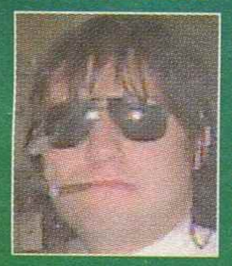
PADDY

Inghilterra. Il nostro immigrante napoletano si sente inglese: Ama la birra, il Bacon e le belle ragazze.

MADOC

Spagna. Madoc è molto legato alla terra iberica. Avrebbe voluto che in nazionale giocasse anche Raul, peccato.

VORDAK



Romania. In attesa che la Transilvania abbia una nazionale, il nostro vampiro sventola la bandiera romena...

PENTOTHAL

Bulgaria. Le sue ultime esperienze con gli abitanti di quelle terre lo hanno portato a tifare Bulgaria. Povero Pento.

ORWELL 2000

Italia. Orwell non capisce assolutamente nulla di calcio, ma sa che i nostri sono azzurri e che Sacchi è pelato!

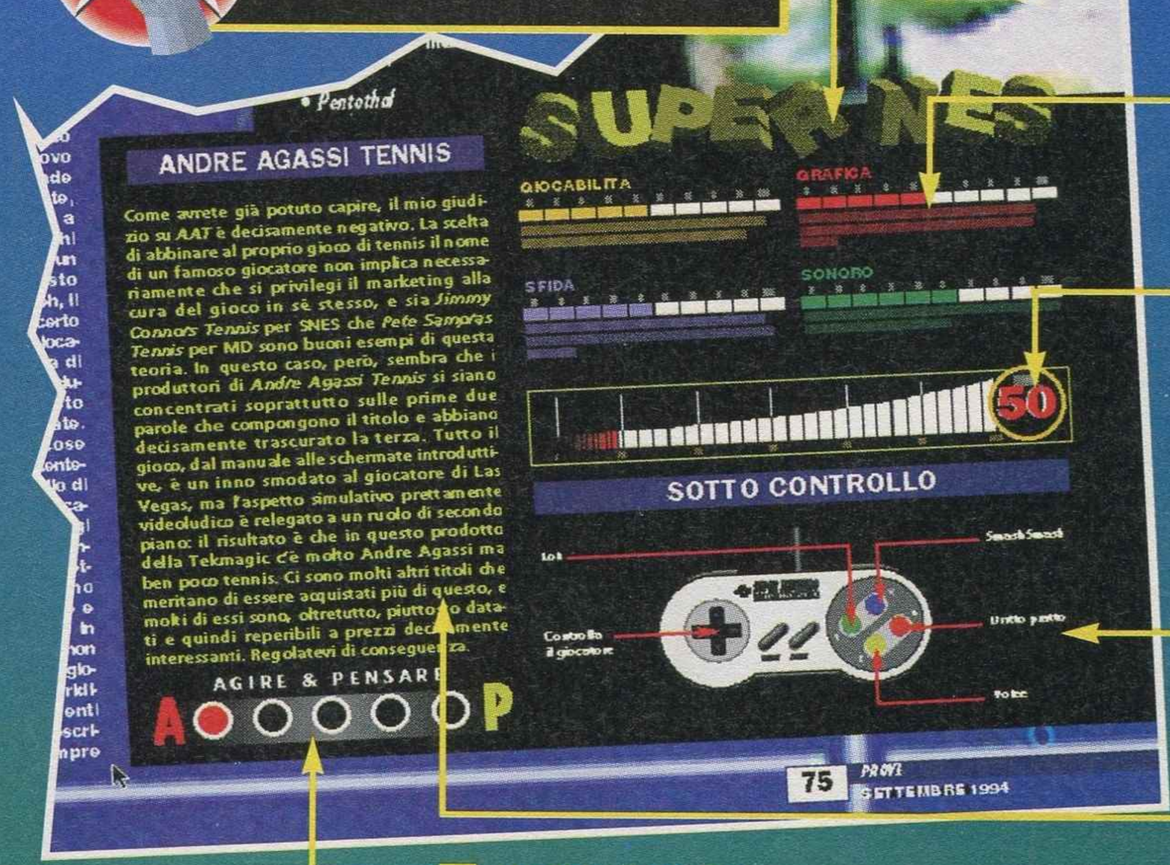
CALCIO

Casa: O FUORI
N°Giocatori: 22
Continua?: AI RIGORI
Livelli di difficoltà: 90

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!



CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avere un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perchè potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

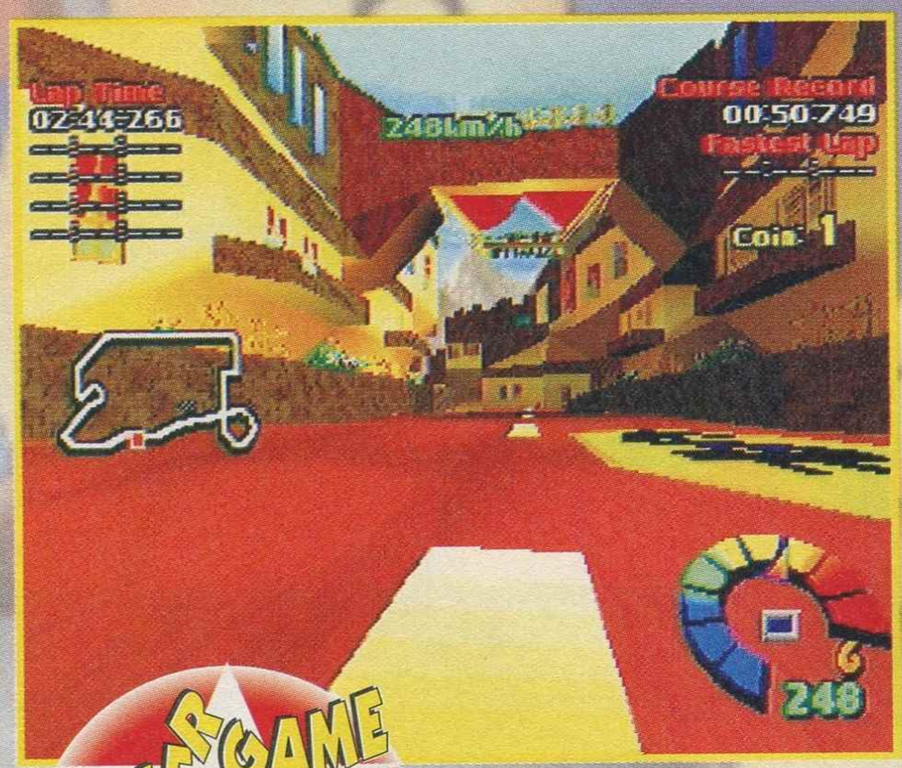
COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

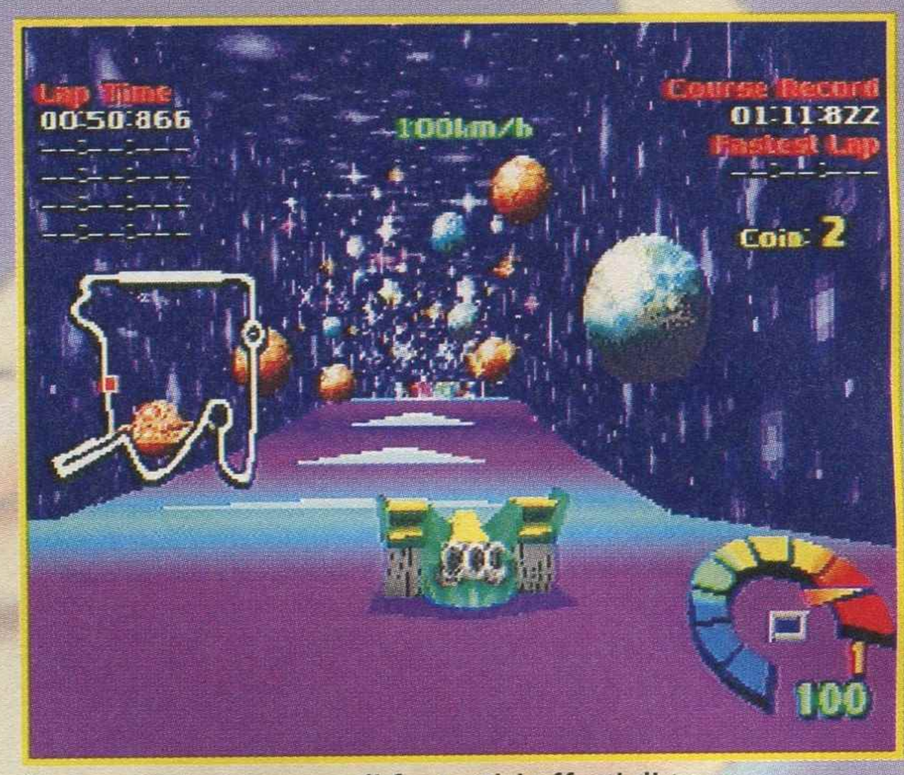
In queso riquadro, che non è presente in tutte le recensioni, aggiungiamo un secondo giudizio da parte di un recensore che non ha scritto il testo principale, un modo veloce per avere un'opinione diversa. A volte queste opinioni saranno identiche, altre volte lo saranno meno. Può essere utile avere un'idea da parte di qualcuno che non è particolarmente appassionato a un genere, e che può giudicarlo in maniera più critica.

Casa: SONY
N°Giocatori: 1/2 (LINK)
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 5

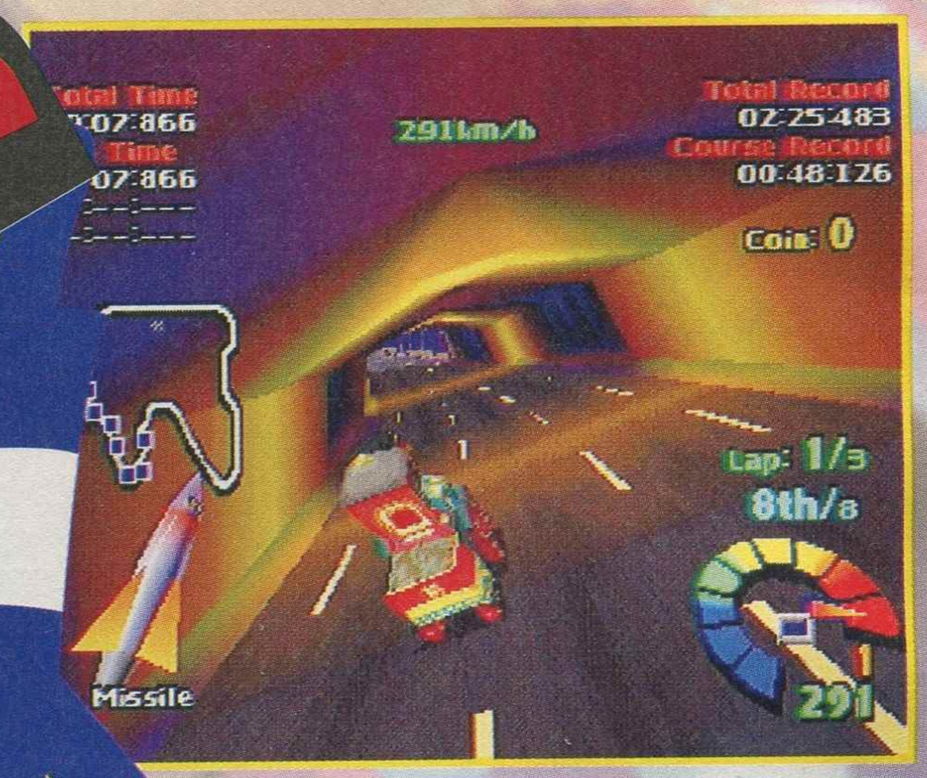
A più di un anno dal primo episodio di *Motor Toon Grand Prix*, titolo che aveva fatto intuire le potenzialità del 32 bit di casa Sony, ecco arrivare il seguito di questo strampalato gioco, che riprende in pieno lo spirito che aveva caratterizzato il suo predecessore. Con la differenza che, se nel 1995 *Motor Toon* mirava a cercare conferme per una macchina appena uscita sul mercato, oggi ci troviamo di fronte a un prodotto realizzato in grande stile, per festeggiare degnamente il successo della PlayStation nel mondo dei videogiochi. I ritocchi apportati a questo *Motor Toon GP2* sono stati considerevoli, sia per quanto riguarda il lato tecnico che quello relativo alla giocabilità. Innanzitutto, visto il crescente interesse per il collegamento in link di due PS-X, nella confezione sono stati inclusi due CD, uno "originale" per giocare anche in singolo, e l'altro creato appositamente per il collegamento seriale, che non può però essere utilizzato da solo. A questo proposito, occorre fare subito una precisazione: la modalità per due giocatori esiste solo in modo link, non è infatti possibile sfruttare lo split screen come nel primo episodio, quindi, per giocare con un amico, bisognerà munirsi di una seconda console e di un altro televisore. Un punto a sfavore quindi, soprattutto considerando che *MTGP2* dà il meglio di sé quando la sfida è fra due avversari umani.



La visuale in soggettiva è totalmente adrenalinica.



Il gioco è pieno zeppo di fantastici effetti di trasparenza e colori sgargianti, tanto che a volte riesce a stupire.



CAPTAIN ROCK

Personaggio simbolo del primo episodio, anche nel seguito mantiene inalterate le sue caratteristiche: buona la velocità, minore tenuta di strada.

GIOCHI DI GUERRA

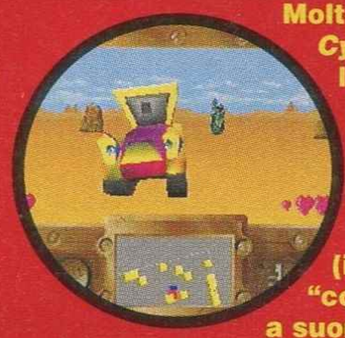
Nel paese dei balocchi sta per iniziare il torneo di corse più importante del mondo: il Motor Toon GP!

BILLY THE TOUGH

Il treno si rivela il mezzo migliore per competere e vincere nel campionato a livello "expert". Il trucco sta nel conoscere la sua capacit à di slittare sull'asfalto.

CHI PIÙ NE HA, PIÙ NE METTA

MOTOR TOON TANK COMBAT



Molto simile a *Cyber Sled* della Namco, anche qui si tratta di sfidare le automobiline di *Motor Toon* (in versione "corazzata"), ma a suon di cannonate e attacchi speciali. Ogni veicolo possiede delle armi differenti. Curioso ma poco giocabile.

SUBMARINE X

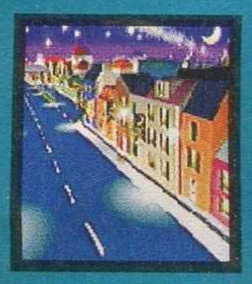
Una vera e propria battaglia navale computerizzata, con tanto di navi e arei poligonali, e la possibilità di vedere i missili che colpiscono il bersaglio. Divertente.

MOTOR TOON R

Una volta vinto il campionato in modalità "expert" potremo provare una "vera" macchina da Formula Uno, e un poco guidabile veicolo da rally. Una vera chicca.

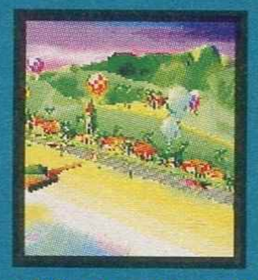
DIECI E LODE

TOON VILLAGE



Niente di meglio di una bella gara in piena notte per entrare nello spirito del gioco. Qualche curva mozzafiato e molte monete per un livello di difficoltà abbastanza contenuto.

TOON ISLAND II



Molto simile al primo tracciato di *Motor Toon GP 1*, ma decisamente più lungo e tortuoso. Consente di raggiungere velocità elevate, quindi è consigliabile utilizzare veicoli molto rapidi.

CRAZY COASTER

Spettacolare quanto difficile, questa splendida pista si snoda tra le nuvole, dove si rende indispensabile mantenere aderenza sull'asfalto se non si vuole cadere di sotto.

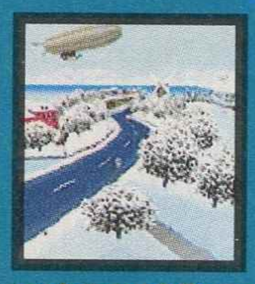
GULLIVER HOUSE II

Simile a quella del primo *Motor Toon GP*, ma molto più spettacolare, lunga e difficile. Durante la modalità a due giocatori, questo circuito si trasforma in un vero arcobaleno di colori.

HAUNTED CASTLE

Il circuito ricorda da vicino le case fantasma che si trovano al luna park. Fiumi di lava, draghi volanti, ponti sospesi nel vuoto e strumenti di tortura sono le sue caratteristiche principali.

SNOW VILLAGE



Come Toon Village, con la differenza che si gareggia di giorno, con tutta la città ricoperta di neve. Ora non c'è più il pericolo di cadere nel fiume, visto che l'acqua è ghiacciata.

NIGHT ISLAND

Come Toon Island II, ma di notte e con enormi ufo che illuminano la strada grazie a coloratissimi raggi di luce. Affrontarla al contrario risulta poi più impegnativo.

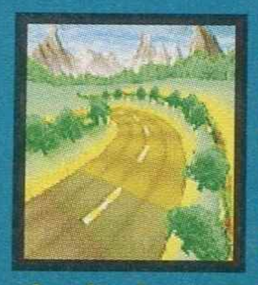
GALAXY COASTER

Uguale a Crazy Coaster, con l'unica differenza che le nuvole hanno lasciato il posto allo spazio. Percorrerla al contrario è molto più complicato, occhio a non finire su un asteroide.

GULLIVER NIGHT

Alias Gulliver House II, ma al buio e, sebbene possa sembrare strano, con molti più colori. La caratteristica principale di questa pista è quella di far perdere facilmente l'orientamento. Abbastanza impegnativa.

HEAVENLY CASTLE



Uguale a Haunted Castle con qualche piccola variazione sul tema, che comunque non ne modifica l'aspetto generale. In questo circuito è possibile sfruttare qualche piccolo trucco per accorciare la strada.

VANITY

Una piacevole new entry. Questa donna dall'aspetto molto duro, gareggia su una possente moto in stile "easy rider". Affascinante ma poco controllabile in curva.

Poco male comunque, visto che tutto il resto è stato realizzato davvero egregiamente. Partiamo dalla grafica, che in questo sequel ha subito una serie di ritocchi non indifferenti: i primi particolari che saltano all'occhio sono le texture che ricoprono interamente le piste, e l'incredibile varietà di particolari presenti nei tracciati. Non più semplici circuiti con qualche dettaglio di contorno (anche se bisogna dire che già in *Motor Toon 1* se ne erano viste delle belle), ma veri e propri scenari animati con un sacco di sprite in movimento, oltre alle macchinine super deformed dei protagonisti. I cinque percorsi disponibili, contro i tre del primo episodio, sono decisamente lunghi, ricchi di sorprese e dall'aspetto, se così si può dire, da vero cartone animato. Alcune delle ambientazioni originali, per esempio Gulliver House, sono state riprese modificandole non poco, con l'aggiunta di nuovi elementi, e mantenendo quegli aspetti che più avevano colpito in precedenza. I nuovi circuiti, sono poi semplicemente spettacolari, e la gestione dei poligoni da parte del motore grafico che sta alla base di *Motor Toon GP2* è impeccabile, sia qui che negli altri tracciati. Sono davvero rarissimi, e del tutto irrilevanti ai fini della giocabilità, alcuni piccoli bug e dei minimi rallentamenti, specialmente nelle situazioni più "calde"... In quanto al famigerato effetto clipping, non se ne vede

PENGUIN BROS

Come nel primo episodio, la macchina dei due gangster raggiunge velocità considerevoli, ma accelera lentamente e non tiene molto la strada.

Ecco un piccolo esempio di cosa potrebbe capitarci durante la gara.

LA RUOTA DELLA FORTUNA

STEALTH FIELD

Questa icona è in grado di rendervi invisibili agli occhi degli avversari per una decina di secondi, durante i quali potrete passare inosservati fra di loro.

PANDORA'S BOX

Una volta entrati in possesso di questo magico bonus, sarete in grado di far roteare per qualche istante tutti i vostri avversari, facendogli perdere il controllo del mezzo.

SUPER SHIELD

Grazie a questo scudo, che oltretutto aumenta la vostra velocità, potrete rimanere illesi da tutti i colpi che riceverete, e, urtando i concorrenti, farli volare via. Peccato che duri davvero poco.

32t WEIGHT

Cosa c'è di meglio di un bel peso da 32 tonnellate da piazzare in testa al nemico per poterlo rallentare? Da usare solo quando si è vicini al bersaglio.

TURBO

Un bel modo per dare un incredibile sprint al nostro mezzo. Questa icona può essere di grande aiuto, ma va usata con saggezza e, soprattutto, nei rettilinei.

CRAZY MUSHROOM

Questo simpatico fungo, se lanciato verso un avversario umano, inverte i comandi direzionali del joypad, contro la CPU confonde il controllo dei mezzi.

FIRE BALL

Non c'è molto da dire, si tratta in pratica di una vera e propria palla di fuoco che quando colpisce proietta in aria il bersaglio.

BIG BIGGER BIGGEST

Questa strana bacchetta magica è in grado di aumentare le dimensioni del nostro bolide, migliorandone la tenuta di strada.

MAGIC HAND

Serve per rubare l'icona in possesso del vostro avversario e usarla a vostro favore. Questo bonus appare solo in modalità link.

BOMB

Quando l'avversario ci sta alle costole, potremo sempre scaricargli addosso una bella serie di mine esplosive.

JUMP

Raramente si rende utile, ma a volte, se si conosce bene il tracciato, è possibile sfruttarlo a proprio vantaggio.

POWER UP

Non è così potente come il turbo, ma aumenta discretamente la velocità e la tenuta di strada dell'auto per una decina di secondi.

DYNAMITE

In alternativa alle mine, questo gigantesco esplosivo viene sganciato dal retro del nostro mezzo, per poi esplodere poch secondi più tardi.

OIL CAN

La classica macchia d'olio, niente di meglio per far perdere il controllo del mezzo al nostro avversario.

WONDER CLOCK

Ferma letteralmente il tempo tutto intorno a noi, bloccando sull'istante i corridori avversari. Ottimo per recuperare il tempo perduto.

MISSILE

Ha la stessa funzione della palla di fuoco, ma è molto più potente e va "guidato" verso il bersaglio, abbandonando per qualche istante il controllo del proprio mezzo. Micidiale, ma rischioso.

CHING TONG SHANG

Era solo questione di tempo, prima o poi doveva fare la sua comparsa anche un pilota orientale. Ching è dotato di un bolide molto veloce, ma dallo sterzo decisamente duro.

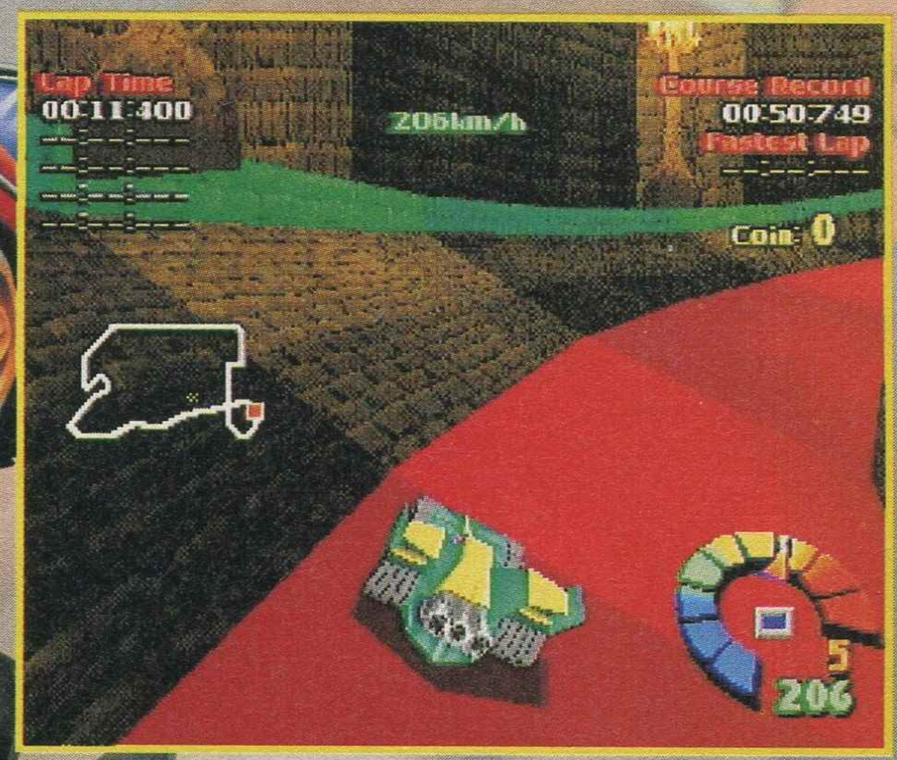
quasi l'ombra.

I veicoli sono realizzati più che bene, e le caratteristiche di ognuno di loro, per chi era abituato a quelle del primo episodio, hanno subito qualche modifica: il sistema di controllo è senz'altro migliorato per tutti o quasi (fa eccezione Raptor, difficilissimo da governare), le collisioni sono state maggiormente curate -non è più possibile "impantanarsi" contro i bordi delle piste, come in precedenza-, e le velocità dei piccoli bolidi sono aumentate, grazie anche a delle frecce colorate che, dipinte sulle piste, forniscono delle notevoli spinte a chiunque ci passi sopra. I riferimenti a *Wipeout* della Psygnosis, comunque, non finiscono qui: grazie a particolari disegni a forma di moneta, sui quali il giocatore dovrà tentare di passare, si potrà accedere a un notevole arsenale di armi, bonus e oggetti speciali utili per giungere vittoriosi al traguardo, pescati a caso da una sorta di

Sicuramente il mezzo con il rapporto velocità/tenuta più equilibrato di tutto il gioco. Ottima scelta da fare per il campionato, almeno fino al livello "professional".

PRINCESS JEAN

A volte si possono ammirare bellissimi effetti multicolore come questo.

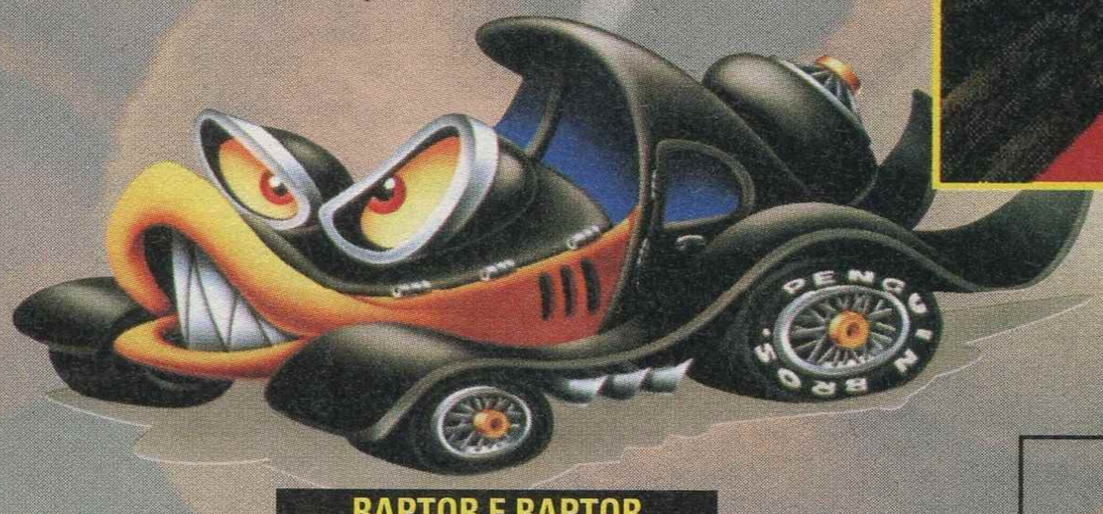


Il bolide del pilota orientale è molto veloce, ma non tiene molto bene la strada, peccato.

ruota della fortuna che apparirà in alto a destra sullo schermo. In questo modo l'effetto agonistico ha guadagnato davvero molto, rendendo *MTGP2* ancora più divertente, giocabile e longevo. Buoni anche il sonoro e la varietà di viste a disposizione, tra cui spiccano quella dall'alto e la solita, adrenalinica visuale in soggettiva. La marea di opzioni, fra cui il salvataggio dei replay delle corse, da visionare come e quando si vuole (si può anche cambiare l'angolo della telecamera, cosa che nel corso di un replay è davvero impressionante dal punto di vista tecnico), la compatibilità col volante analogico, e i cinque livelli di difficoltà sono poi dei contributi notevoli al gioco.
La vera sorpresa è un'altra: vincendo il campionato alle difficoltà più avanzate, si avranno di volta in volta in "regalo" altri tre veicoli, cinque tracciati nuovi di zecca e un trio di "sottogiochi" contenuti all'interno dello stesso CD, ossia un valido motivo per finire il gioco più e più volte. Tutto questo, e molto, molto altro è *Motor Toon Grand Prix 2*, piccola perla che, come vuole la tradizione, nessun videogiocatore degno di tale nome dovrebbe mancare di provare, almeno una volta.

• ***Orwell 2000***

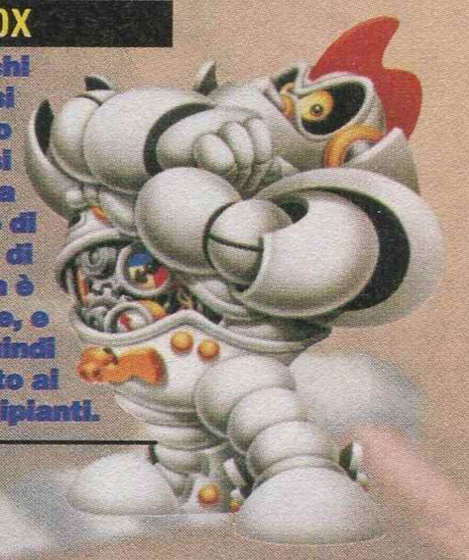
Si ringrazia Joystick Fun (Mi)



RAPTOR E RAPTOR

Il grande vantaggio nell'utilizzo di questo veicolo è che viaggia sospeso su un cuscinetto d'aria, con il quale è possibile compiere brevi tratti di fuoristrada senza rallentare troppo.

BOLBOX



Ottimo per chi vuole godersi il circuito senza starsi troppo a preoccupare di uscire fuori di pista. Non è molto veloce, e quindi consigliato ai principianti.

MOTOR TOON GRAND PRIX 2

Motor Toon GP 2 per Playstation non si può considerare semplicemente un buon seguito, è proprio un altro gioco. Rispetto alla precedente versione si può notare come siano stati risolti parecchi problemi che minavano la giocabilità del primo episodio. La scarsissima impressione di velocità e l'incapacità del gioco nel ricreare una qualsiasi tensione agonistica erano certamente i suoi difetti maggiori. Qui il problema non si pone , visto che i veicoli in gara, compresi anche quelli di poco conto, riescono a raggiungere elevate velocità, garantendo per ogni livello di difficoltà, gratificanti sfide. Carina la possibilità di stravolgere l'azione di gioco, grazie a dei particolari bonus, che permettono stravaganti, quanto dannose, azioni ai danni degli avversari. Peccato solo che, sia stato eliminato lo Split Screen, e si sia optato solo ed esclusivamente per il Link, che sebbene sia sicuramente di maggior impatto visivo, non è certamente sfruttabile da tutti coloro che possiedono una sola Playstation.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le automobili super deformed si controllano con facilità, così come i bonus che si possono utilizzare contro gli avversari. Con un amico è divertentissimo

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

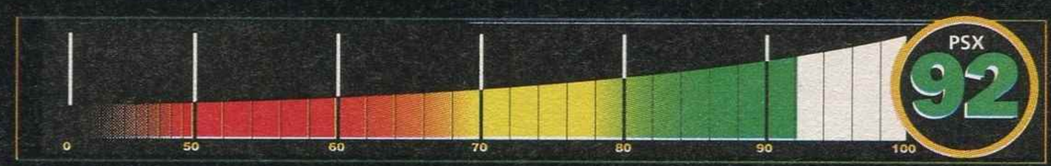
Motore grafico notevolmente migliorato, splendido uso dei colori, paesaggi da fiaba. Peccato per qualche sporadico rallentamento

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

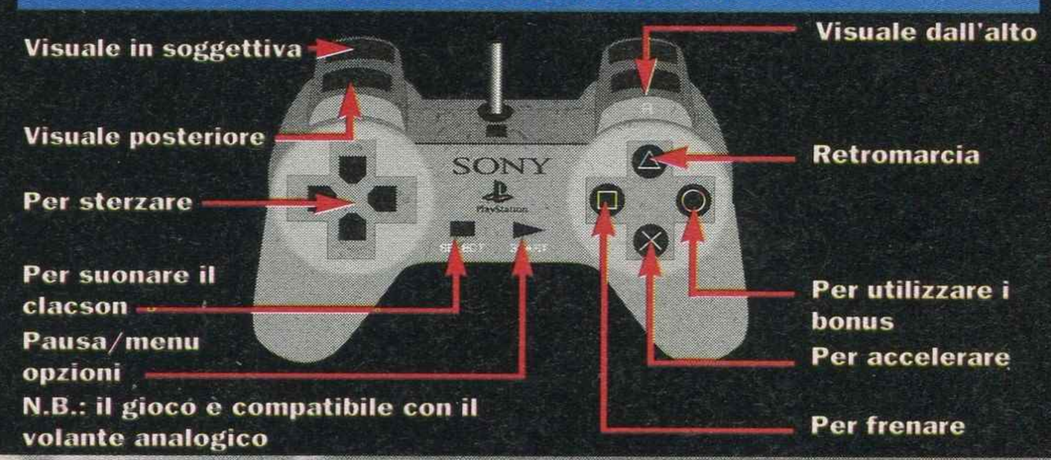
Ben calibrata in ogni modalità di gioco, buona quantità di tracciati. Ottima la trovata di inserire un "sottogioco" per ogni livello di difficoltà affrontato con successo

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

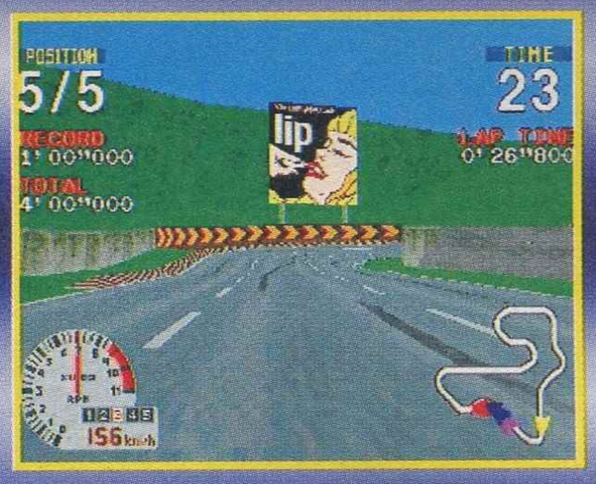
Musiche in tema con il gioco, e una quantità incredibile di simpaticissimi e strampalati effetti sonori

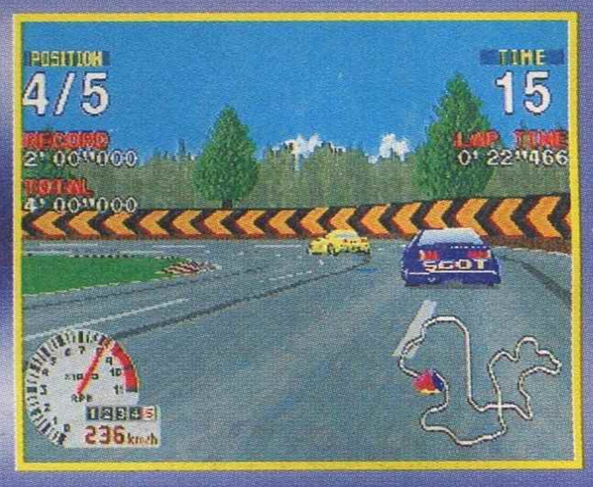


SOTTO CONTROLLO



Casa: PRISM ARTS
N°Giocatori: 1
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 1

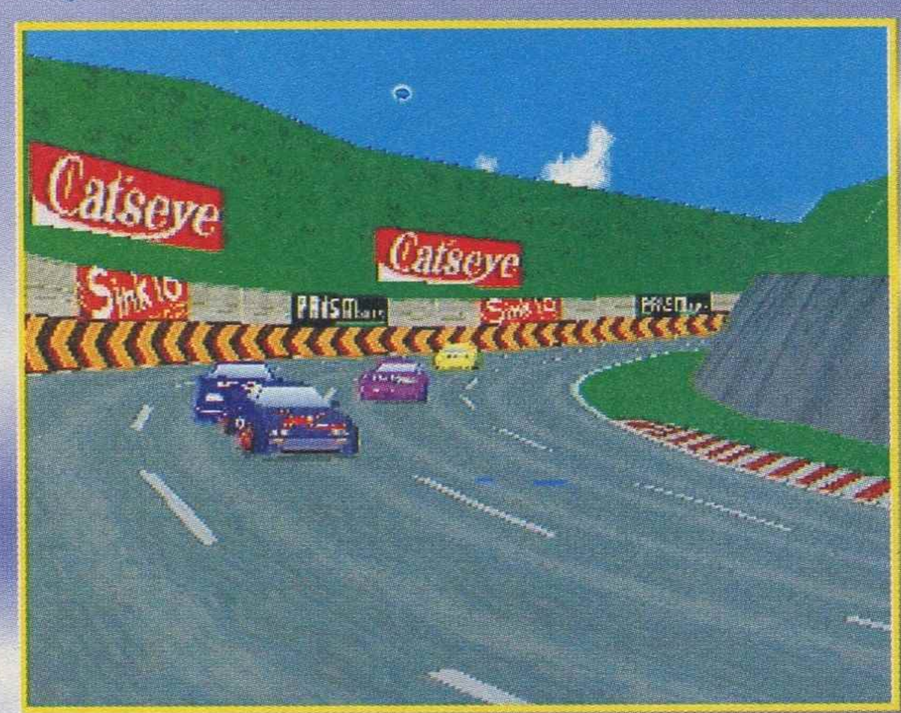


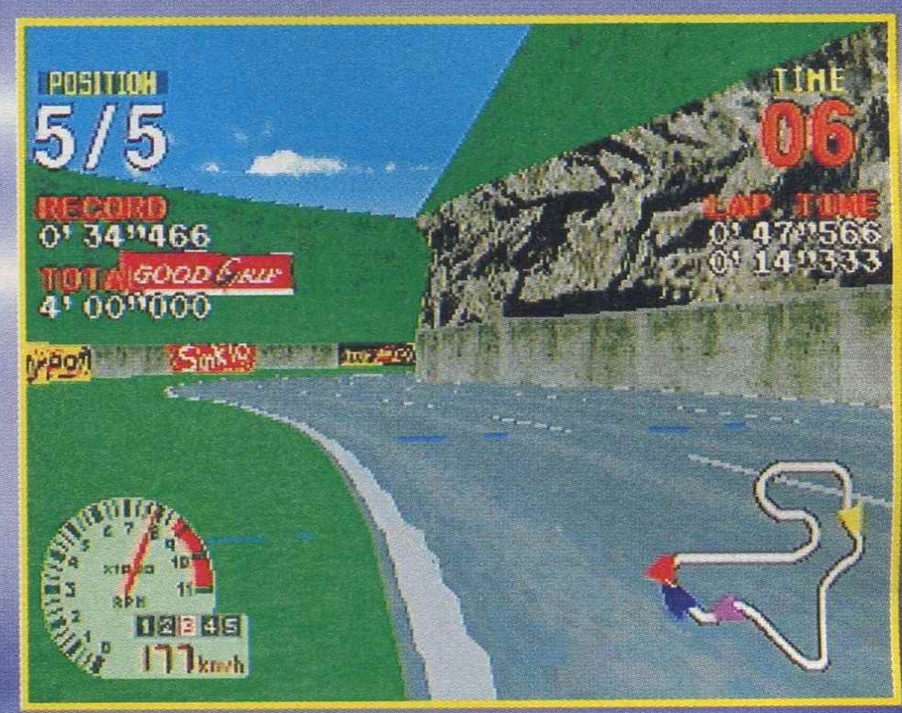


Circuit Beat

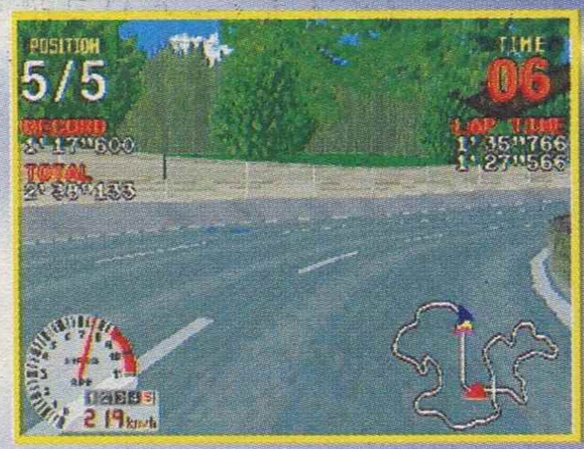
Con due avversari del calibro di *Ridge Racer Revolution* e *Motor Toon GP 2*, è veramente un'impresa ardua produrre un gioco di guida sulla PSX e riuscire a ritagliarsi una fetta di mercato sufficientemente ampia. Dopo i deludenti *Deadheatroad* e *Drift King*, questa volta è la Prism Arts a provarci con *Circuit Beat*.

Il gioco in questione ci vede alla guida di uno dei cinque bolidi disponibili, nel tentativo di sconfiggere tutti gli avversari su ognuno dei tre circuiti selezionabili. La prima impressione è sicuramente positiva: le macchine e i fondali sono ben realizzati e ben definiti e c'è una discreta sensazione di velocità. Inoltre, l'aggiornamento dei fondali su video, cioè il famigerato "clipping", è molto contenuto. Le tre piste selezionabili sono diverse tra loro, sia per ciò che concerne la difficoltà, le ambientazioni proposte e le musiche. Purtroppo però, sono presenti anche diversi difetti che gravano sull'insieme: a parte il fatto che dopo un po' di pratica si scopre che le diverse macchine sono in realtà del tutto uguali, la cosa veramente deprimente è il fatto che il sistema di controllo è abbastanza irrealistico. Se nel capolavoro di mamma Namco, cioè *Ridge Revolution*, per superare le curve più ostiche bisognava riuscire a far sbandare le macchine dopo aver impostato la curva, cosa sicuramente difficile ma immensamente gratificante, in questo caso, invece, sarà sufficiente lasciare il gas e ripremerlo subito dopo per vede-





La vera difficoltà del gioco sta nel riuscire a sorpassare le auto avversarie.



La visuale in soggettiva ricorda quella di *Ridge Racer*, ma il gioco no.

PAGHI DUE, PORTI VIA TRE !!

In questo *Circuit Beat* sono presenti tre tracciati: vediamoli più da vicino.

COCONINO

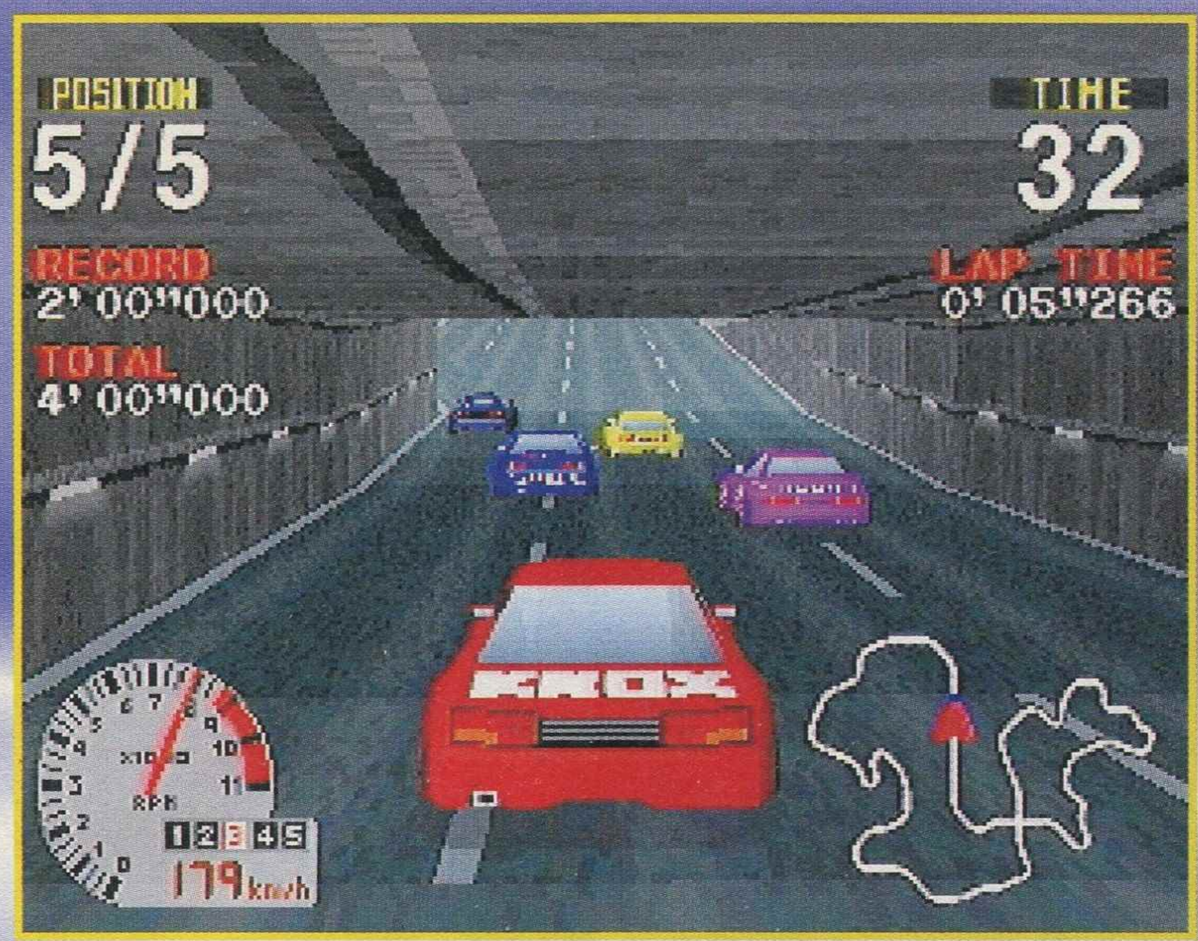
Questa è la prima pista ed è ovviamente la più facile, visto che le varie curve non sono mai troppo impegnative. La pista ha come contorno delle simpatiche alture verdeggianti.

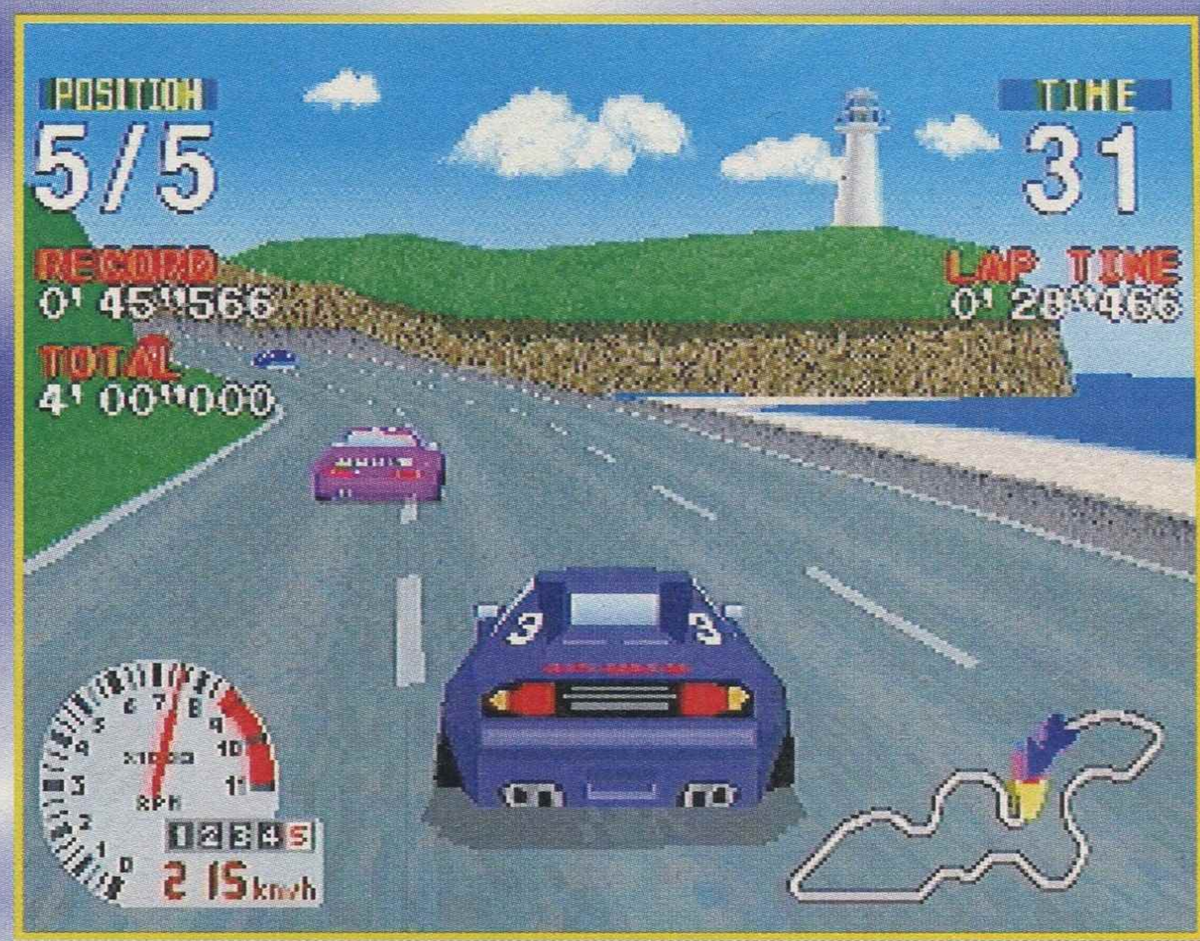
SAN MIGUEL

Qui le cose si fanno più difficili, con la comparsa delle prime gallerie e di alcune curve una in successione all'altra. Lo scenario è quello marino, con barche a vela, isolotti e faro (spudoratamente uguale a quello di *Ridge Revolution*).

ROMAGNE

Circondata da una foresta con tanto di ruscello (anche se statico), questa pista è la più difficile a causa della grande abbondanza di insidiosissime curve una di fila all'altra, che metteranno a dura prova i vostri riflessi.

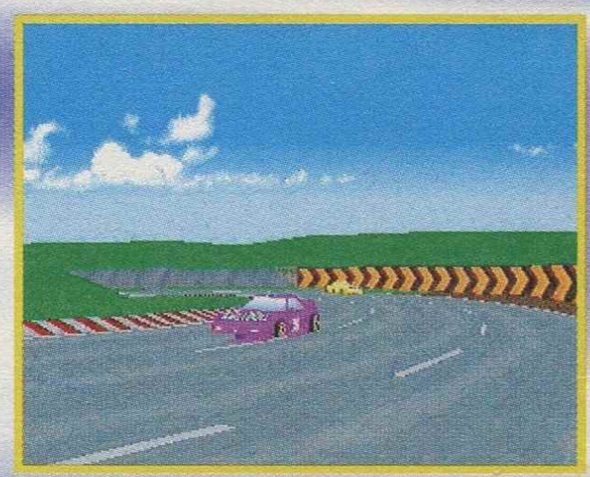




re le auto restare sempre magicamente in strada e superare qualsiasi curva.
Paradossalmente, nonostante un sistema di controllo così facile, la difficoltà è, a dir poco, elevata. Proprio perché non c'è molta differenza tra le varie macchine, pur riuscendo a compiere la gara senza nessun errore, difficilmente sarà possibile raggiungere l'auto in testa alla corsa. Inutile dire che, dopo poche partite, la frustrazione incomincia a prendere il sopravvento, oltre al fatto che, a parte il già citato *Motor Toon GP 2*, pochi giochi di guida riescono a "catturare" il giocatore come i due *Ridge Racer* sanno fare.
Per ciò che riguarda le opzioni, sono un po' pochine. È possibile gareggiare sia normalmente che in modo battle, sfidare i propri tempi nella modalità Time Trial oppure scegliere se correre di giorno o di notte, esiste anche la possibilità rivedere la propria prestazione al replay. Infine, prima di iniziare una gara, si può scegliere tra tre versioni più o meno potenziate della nostra vettura, che potrà quindi anche raggiungere una velocità di punta maggiore. In definitiva questo *Circuit Beat*, oltre a una veste grafica discreta, non offre la giocabilità e il divertimento necessari per quantomeno competere con i suoi rivali, che gli sono avanti di parecchie unità.

• Pi Chan

Si ringrazia Virtudo (MI)



CIRCUIT BEAT

Se solo la giocabilità e la longevità fossero state curate come l'aspetto grafico, questo *Circuit Beat* avrebbe potuto essere una piacevolissima sorpresa. Purtroppo, vuoi per il sistema di guida troppo semplicistico e poco gratificante o per la difficoltà davvero elevata, questo titolo non riesce a imporsi come desiderato. Se poi consideriamo che è uscito praticamente in contemporanea con lo stupendo *Motor Toon GP 2*, che lo sopravanza nettamente in tutti gli aspetti, si può di certo capire come l'acquisto di *Circuit Beat* sia consigliato solo a chi vive di pane e giochi di guida ed è già stanco di tutte le più recenti produzioni, da *The Need for Speed* a *Choro Q* passando ovviamente anche per il già più volte citato *Motor Toon GP 2*, recensito proprio su questo numero di Gippì. Tutti gli altri dovrebbero guardare in altre direzioni e passare oltre a questo gioco riuscito a metà, sperando che ,magari in futuro, i ragazzi della Prism Arts possano accorgersi dei loro errori e riparare con un bel seguito. Noi saremo qui ad aspettare.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

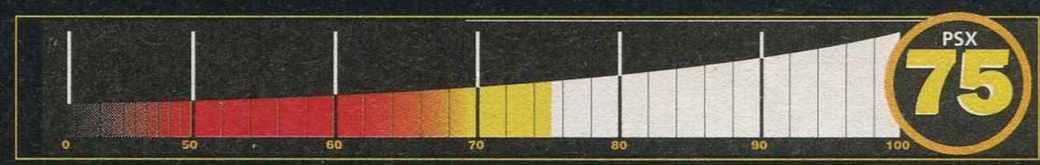
PLAYSTATION

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Sarebbe stato meglio se il sistema di controllo fosse stato meno irrealistico e avaro di soddisfazioni

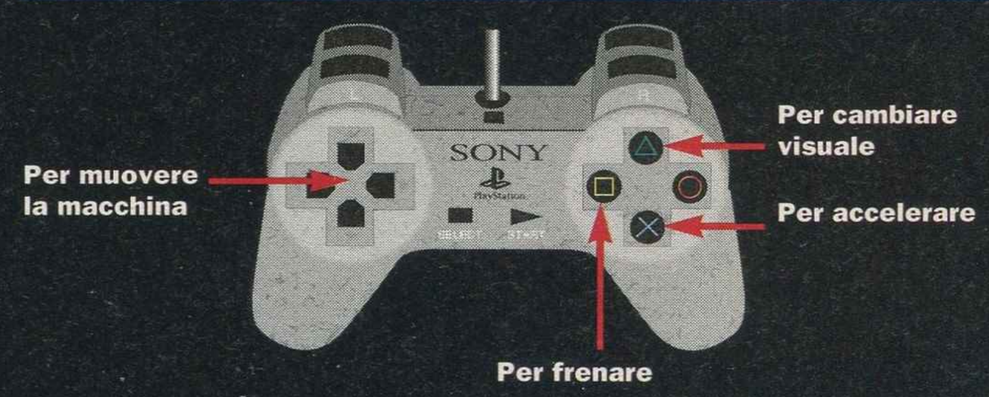
GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Buona definizione di macchine e fondali. Qualche difetto grafico ma in compenso il gioco non "clippa"

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Macchine identiche e difficoltà poco bilanciata. Ci sono però tre piste

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Le musiche e gli effetti accompagnano degnamente l'azione di gioco



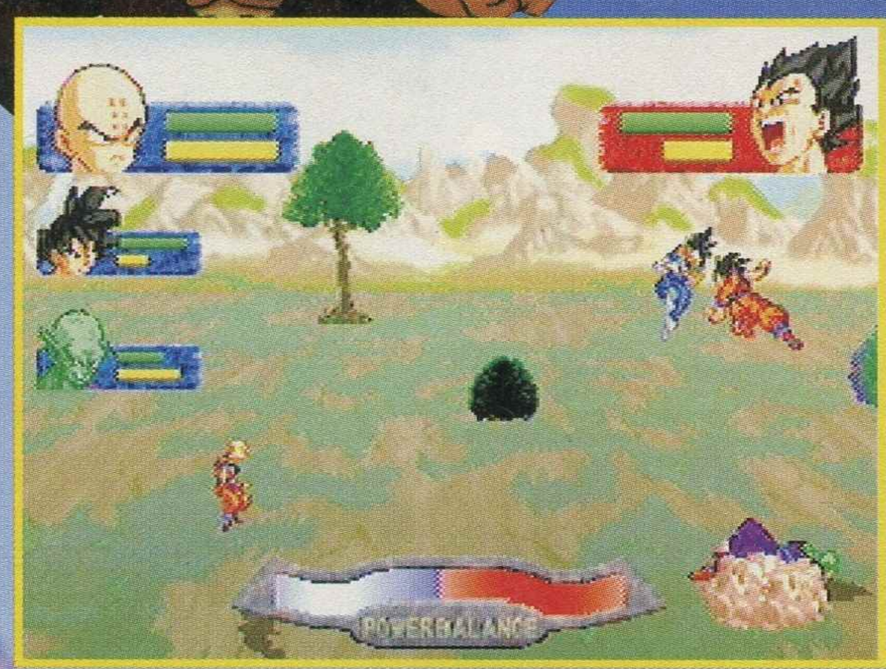
SOTTO CONTROLLO



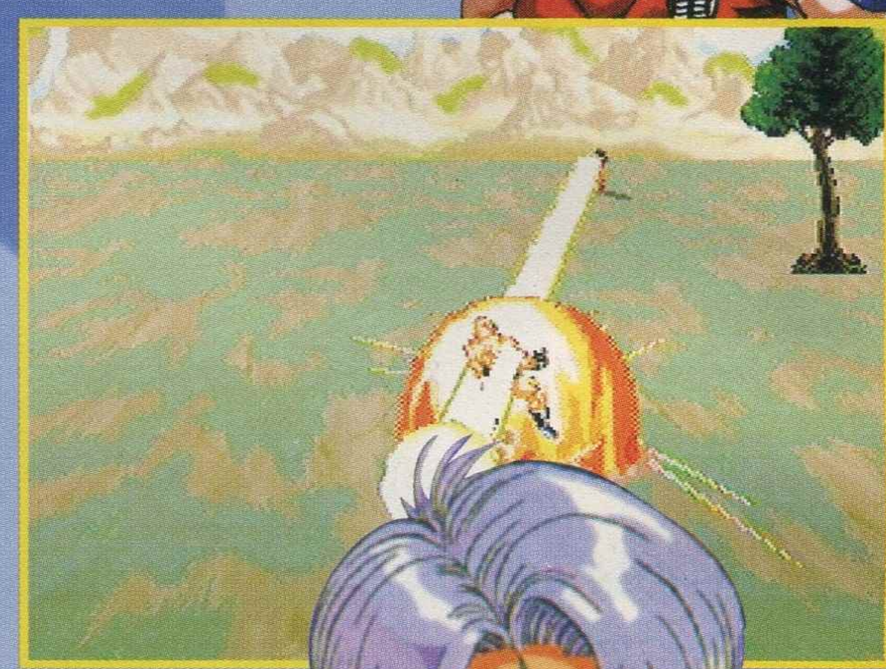
Casa: BANDAI
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

DRAGON BALL Z

Dopo aver visto, per ben tre volte, la luce su Super Nintendo, era inevitabile che, prima o poi, avrebbe fatto la sua apparizione anche sulle console a 32 bit un picchiaduro ispirato alla saga di Dragon Ball Z. Per quanti non la conoscessero, questa famosa serie animata, e a fumetti (famosa in Europa soprattutto in Francia e recentemente portata in Italia), potrebbe essere definita come un bizzarro incrocio tra incontri di arti marziali ed elementi futuristici, come alieni, energie spirituali e amenità varie. Rispetto ai tre episodi apparsi su SNES, per i quali era stata scelta la classica formula degli scontri uno contro uno con la presenza di devastanti mosse speciali, *Dragon Ball Z* per Saturn appare del tutto diverso. Infatti, per cercare di ricreare la stessa atmosfera della serie originale, i combattimenti possono comprendere fino a un massimo di sei diversi lottatori (tre per parte), ma questo

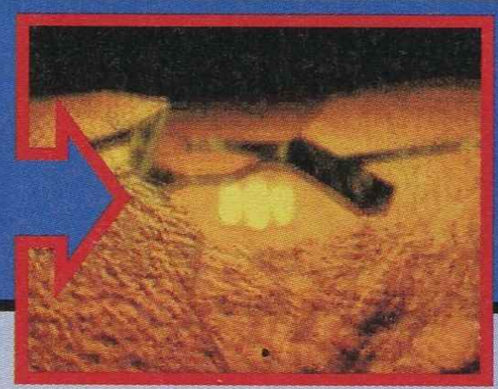


In più di una occasione le fasi di combattimento tra più lottatori appaiono estremamente concitate.



Con il procedere del gioco i personaggi acquisteranno nuovi poteri e abilità speciali. Prima dell'ultimo combattimento, infatti, Goku si "fonderà" con Vegeta.

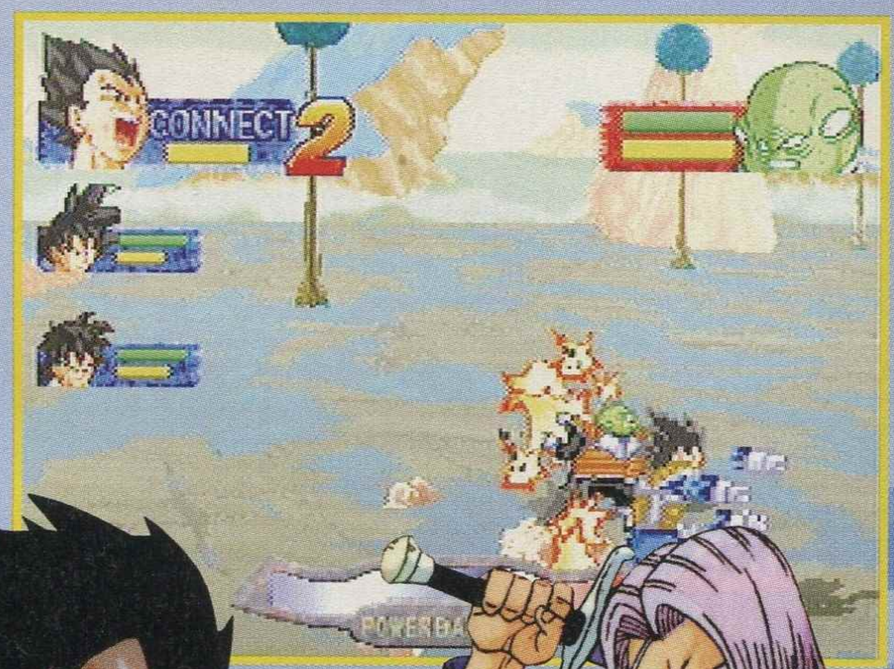
LE SFERE DEL DRAGO

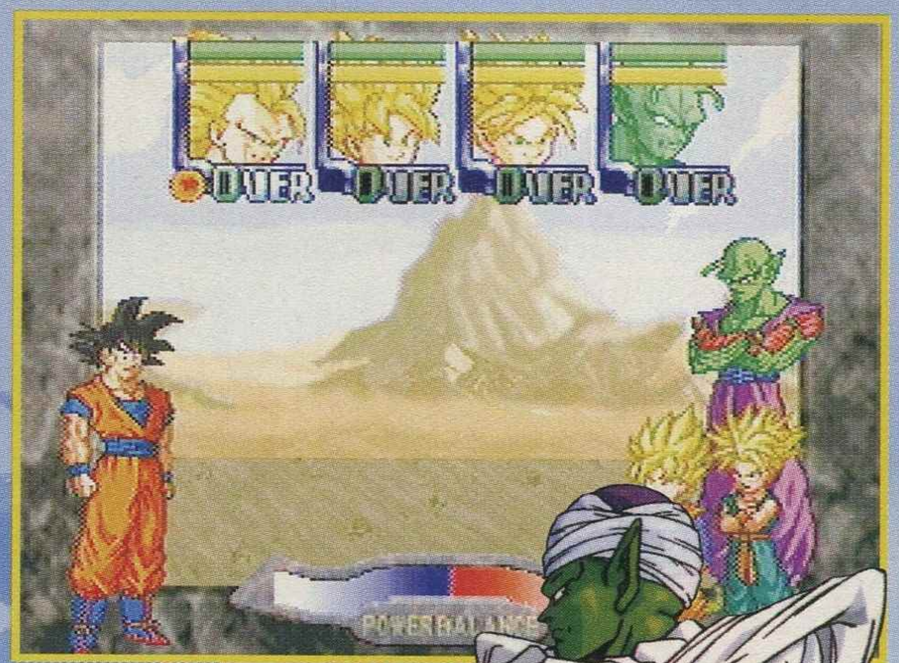


Un'introduzione, realizzata, in Computer Grafica presenta il risveglio del potente dio drago del pianeta Namec.

numero può facilmente variare, e capita spesso di assistere a spettacolari scontri tre contro uno.
Sfruttando le potenzialità delle console a 32 bit, il campo di gioco è stato enormemente allargato e "portato" a tre dimensioni, mentre al suo interno si muovono i diversi sprite dei lottatori, rimasti in due dimensioni. Anche il metodo di combattimento utilizzato da questo *DBZ* è piuttosto inedito: infatti, per abbassare l'energia degli avversari, si dovrà prima "riempire" uno speciale indicatore, posto in basso sullo schermo, combattendo normalmente e poi, semplicemente, osservare il lottatore scelto eseguire un potente attacco a energia, liberamente tratto dalla serie animata. Se da un certo punto di vista, questo sistema potrebbe funzionare egregiamente, non si può ammettere che questo avvenga nel gioco: la parte più importante di *DBZ*, cioè i combattimenti per caricare l'indicatore di energia, sono stati realizzati in una maniera estremamente superficiale, poiché ognuno dei trenta e oltre personaggi disponibili (si parte da sei, ma avanzando nello Story Mode se ne rivelano degli altri) combattono esattamente allo stesso identico modo con differenze che interessano esclusivamente la loro velocità o la quantità di danno inflitto.
Questo alla lunga tende ad annoiare e l'unico stimolo ad andare avanti rimane quello di vedere la realizzazione delle mosse speciali di ogni personaggio, che rappresenta la parte più curata di tutto il gioco. In effetti, al di là di questo, tutti gli altri aspetti tecnici di *DBZ* sono qualitativamente scarsi: fondali scarni, sprite poco definiti ed effetti sonori ripetitivi, sono difetti che non possono passare inosservati. Davvero un grosso peccato, se si considerano le potenzialità che un titolo come questo possiede.

• *Air*





Da questo schermo potrete scegliere i lottatori in gioco.

DRAGON BALL Z

Sicuramente, parlando della Bandai, è più che mai azzeccato l'atavico proverbio "il lupo perde il pelo, ma non il vizio". Pur avendo a disposizione delle licenze dalle altissime potenzialità, anche sulle console a 32 bit è riuscita a creare dei giochi piuttosto mediocri, deludendo tutti gli appassionati di animazione giapponese, da cui sono tratti i protagonisti dei suoi giochi. Dopo i vari *Gundam*, è ora il turno di *Dragon Ball Z* che, pur contando su una serie di idee accattivanti, è tuttavia caratterizzato da una realizzazione tecnica e da una varietà decisamente sotto la media. Accanto all'ottima idea (già vista in *Ninku*) di calare dei personaggi bidimensionali in un mondo in 3D, convivono una realizzazione grafica estremamente grezza e una giocabilità piuttosto ridicola. La sezione di combattimento antecedente all'esecuzione delle mosse speciali è, infatti, sempre uguale, indipendentemente dal personaggio scelto. Questo è sicuramente il più grande limite di questo prodotto, adatto solo a chi ama alla follia la serie animata.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

L'aspetto peggiore di tutto il gioco: movimenti limitati e attacchi ripetitivi non soo certo delle caratteristiche appetibili

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

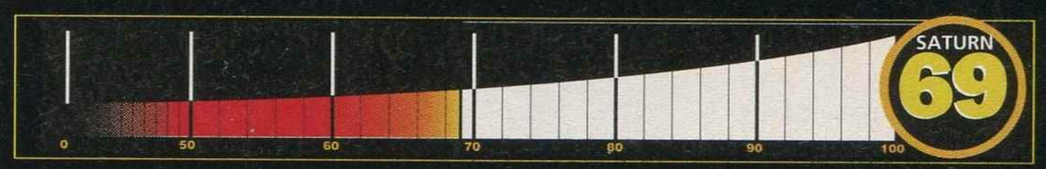
I personaggi sono poco definiti e i fondali piuttosto spogli, ma tutto gira egregiamente con zoomate e rotazioni d'effetto, senza il minimo segno di rallentamento

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

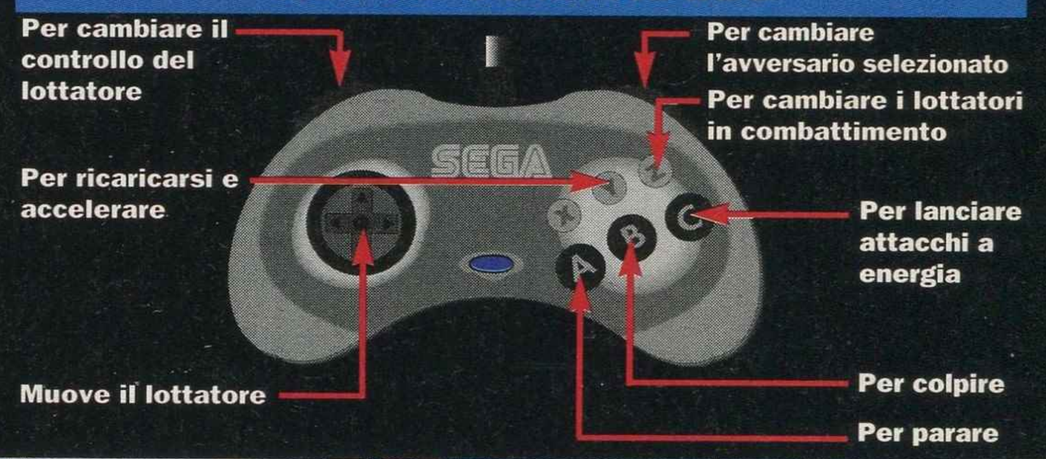
È difficile prendere confidenza con il gioco, ma, a poco a poco, le cose migliorano e si va avanti con facilità

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

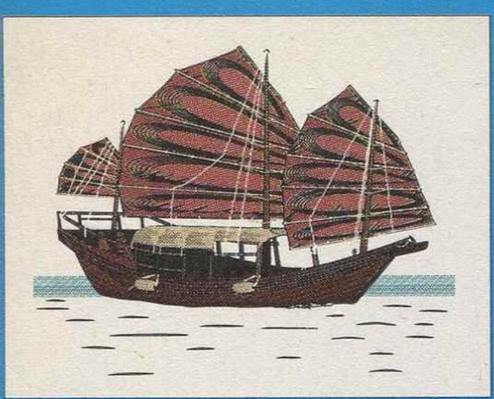
Nella media, bisogna però sotttolineare gli ottimi gli effetti parlati



SOTTO CONTROLLO



Si ringrazia Gameland (Mi)



ARCA GAMES

Via Trieste,13 20064 GORGONZOLA (MI)
TEL.02/9511069 FAX02/9513570

ARCA INFORMATICA
ARCA DISCOUNT

Sega Saturn

ASTAL	JAP	£.110.000
BUG!	USA	£. 73.000
CLOCKWORK KNIGHT	JAP	£.112.000
CLOCKWORK KNIGHT 2	EUR	£. 96.000
DAYTONA USA	JAP	£.127.000
DARIUS GAIDEN	USA	£. 89.000
DARIUS GAIDEN II	USA	£.109.000
D'	JAP	£. 89.000
EARTHWORM JIM 2	USA	TELEF.
FIFA 96	EUR	£.108.000
GOTHA	JAP	£.146.000
GUARDIAN HEROES	USA	£. 99.000
IRON STORM	USA	£.109.000
KING OF FIGHTER '95	JAP	£.115.000
NHL ALL STAR HOCKEY	USA	£. 79.000
NBA JAM T.E.	USA	£. 89.000
PANZER DRAGOON 2	USA	£. 89.000
ROCKMAN X3	JAP	£. 99.000
SEGA RALLY	USA	£. 90.000
SIM CITY 2000	USA	£. 88.000
TOSHIDEN S	JAP	£. 99.000
THUNDERSTRIKE 2	USA	£. 99.000
THOR	USA	£. 99.000
VICTORY GOAL 96	JAP	£.105.000
VICTORY GOAL	JAP	£.118.000
VIRTUA COP	EUR	£. 91.000
VIRTUA FIGHTER 2	USA	£.104.000
VIRTUA RACING	USA	£. 99.000
WIPE OUT	USA	£. 99.000
WING ARMS	USA	£. 85.000
X-MEN	USA	£. 95.000

Mega Drive

EARTHWORM JIM 2	£. 89.000
ETERNAL CHAMPION	£. 49.000
FATAL FURY	£. 49.000
FIFA 96	£. 99.000
NIGEL MAN. WORLD CHAMP.	£. 59.000
OLIMPIC SUMMER GAMES	TELEF.
PELE SOCCER 2	£. 49.000
PETE SAMPRAS TENNIS	£. 49.000
REVOLUTION X	£. 99.000
URBAN STRIKE	£. 69.000

Super Nintendo

BREATH OF FIRE	£.109.000
CHRONO TRIGGER	TELEF.
NBA GIVE'N GO	£. 99.000
SUPER MARIO RPG	£.129.000
OLIMPIC SUMMER GAMES	£.129.000
TOY STORY	£.129.000

Sony Playstation

ACTUA SOCCER	£. 89.000
ADIDAS POWER SOCCER	£. 99.000
AIR COMBAT	£. 89.000
ALIEN TRIOLOGY	£. 99.000
DEFCOM 5	£. 89.000
DOUBLE DRAGON	£.159.000
DRAGON BALL Z LEGEND	£.159.000
FIFA 96	£. 99.000
JUMPING FLASH 2	£.149.000
LOADED	£. 99.000
MORTAL KOMBAT 3	£. 99.000
NBA '96	£. 105.000
KRAZY IVAN	£. 89.000
KILEAK THE BLOOD	£. 89.000
MAGIC CARPET	£. 99.000
NBA IN THE ZONE	£. 89.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	£. 89.000
PGA TOUR GOLF 96	£. 99.000
STREET FIGHTER ALPHA	£. 99.000
TEKKEN 2	£.159.000
THEME PARK	£. 99.000
TOSHINDEN 2	£.109.000
TWISTED METAL	£. 89.000
WIPE OUT	£. 99.000
WARHAWK	£. 89.000
WARRIOR OF FATE 2	£.159.000
WING COMMANDER III	£. 99.000

Game Boy

FIFA 96	£.55.000
OLIMPIC SUMMER GAMES	£.69.000
TOY STORY	£.69.000
TETRIS BLAST	£.69.000

Game Gear

MICKEY MOUSE 3	£.69.000
NBA JAM	£.39.000
NBA JAM T.E.	£.49.000
OFF ROAD	£.45.000
POWER RANGERS 2	£.69.000
X-MEN 2	£.55.000

TELEFONA SUBITO PER PRENOTARE IL

NINTENDO 64

Casa: SHINY ENTERTAIMENT
N°Giocatori: 1
Continua?: SÍ
Livelli di difficoltà: 3

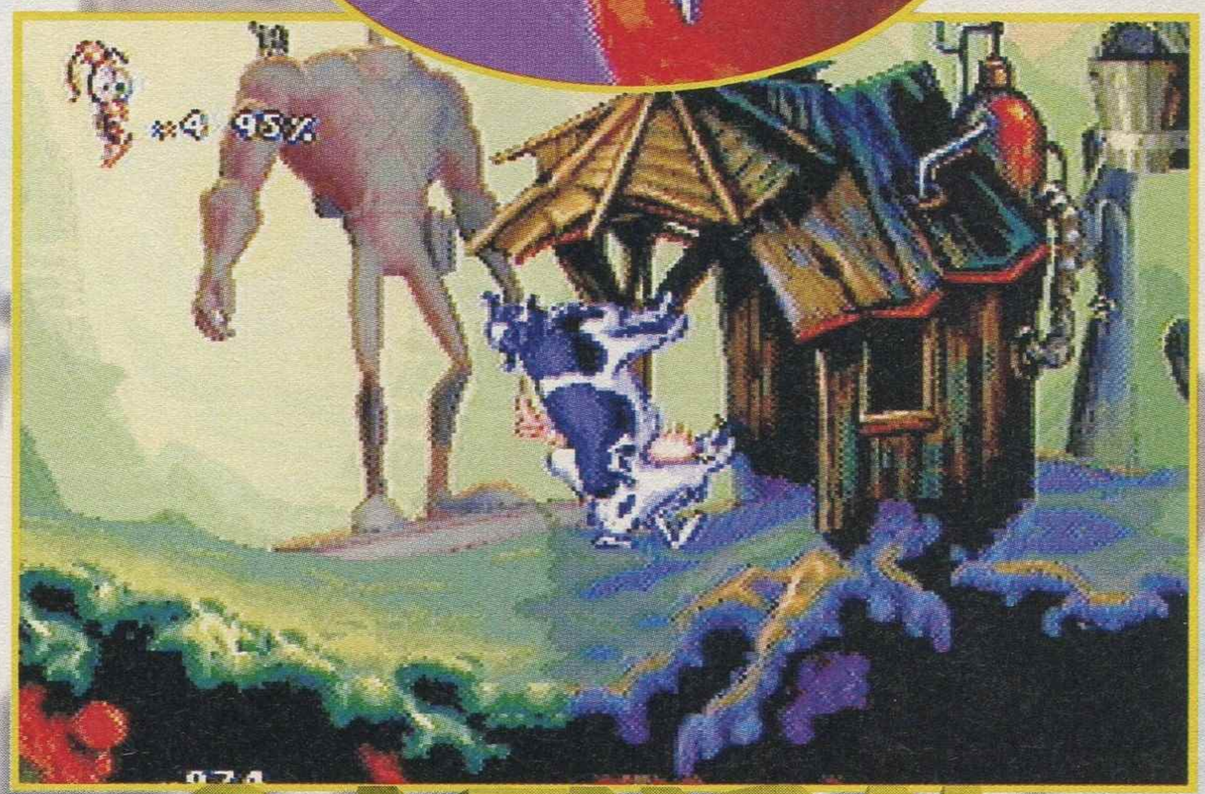
EARTHWORM JIM 2

Come aveva preannunciato David Perry ("papà" di Earthworm Jim) all'uscita delle versioni a 16 bit, anche sulle super console arriva il vermastro con la tuta spaziale. Quanti si aspettavano, però, un restyling adeguato alle nuove piattaforme, resteranno delusi: il gioco è una fedele (fin troppo) conversione del secondo capitolo della serie (visto il suffisso 2). Oltre a riprenderne le novità e gli schemi dei livelli, infatti, i programmatori della Screaming Pink hanno fotocopiato anche quella che su SNES e Megadrive era stata valutata un'ottima grafica, ma che naturalmente fatica a reggere il passo sui 32 bit. Per fortuna, la giocabilità che già contraddistingueva *EWJim* è rimasta inalterata, e quindi la possibilità di divertirsi con i nuovi power-up e le nuove armi, grazie anche alla varietà che il gioco propone: si passerà infatti, da sezioni puramente a piattaforme, a giochi di abilità e sezioni in simil-sparatutto (nelle quali il compito sarà quello di trasportare un pallone pieno di gas fino al termine del livello). È chiaro che se avete già giocato a *EarthWorm Jim* su 16 bit, è inutile rivederlo su Saturn, ma se siete fra quelli che ancora non hanno ancora "scoperto" le meraviglie del gioco, è un acquisto da tenere in considerazione.

• ***Gearloose***

Si ringrazia Astro Computer(ROMA)

La grafica non è stata migliorata un granché, ma la giocabilità è rimasta la stessa.



Salvare i cuccioli lanciati da Psy Crow dalla finestra è davvero uno stress.

EARTH WORM JIM 2

Pur avendo presente quanto detto riguardo al lavoro svolto nella conversione, bisogna sottolineare che *Earthworm Jim 2* è un titolo adattissimo per soddisfare la sete degli appassionati di platform. La parte grafica si attesta su livelli medi, mentre il sonoro (come al solito rimaneggiato per sfruttare il formato CD) è indubbiamente migliore della controparte visiva, risultando molto gradevole e divertente (tanto da far rimpiangere la mancanza di un'opzione per il Sound Test). La giocabilità, che era il vero punto di forza anche nelle versioni a 16 bit, è rimasta, comunque, invariata, per via dei differenti stili di gioco e per la grande simpatia del protagonista. Il fattore sfida, imponente come al solito, è valorizzato (probabilmente unico caso) dall'intelligente uso delle password. Non resta che augurarci qualcosa di espressamente realizzato dalla Shiny per le nuove console, ribadendo che questo *Earthworm Jim 2* è un piacevole modo per attendere l'arrivo di *Sonic X-Treme*, prossimo platform, attesissimo dalla Sega.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

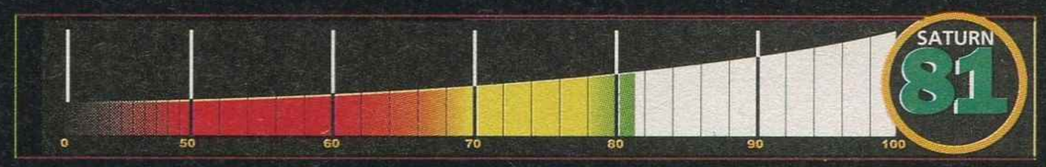
SATURN

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Pochi secondi e si prende totalmente il controllo del personaggio: la immediatezza di Earthworm Jim rivaleggia con quella di Sonic e Mario

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ben realizzata sia per quanto riguarda le animazioni che per i livelli di parallasse. Dopo averla vista girare su un Super Nes, però, è lecito chiedere di più

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Riuscire a staccarsi è difficile. Inoltre, grazie alle password, rigiocherete sicuramente alcune sezioni come diversivo fra un picchiaduro e un gioco di corsa

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Musiche trascinanti e d'atmosfera (il pezzo di musica classica che accompagna la salamandra), condite da effetti sonori ottimamente realizzati



SOTTO CONTROLLO

Casa: SQUARE/NINTENDO
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

Quando, tre mesi fa, l'uscita di *Super Mario RPG* aveva fatto gridare al miracolo l'industria dei videogiochi, soprattutto a causa del-<<la grande capacità del Super Nintendo di stupire ancora, i giudizi su questo incredibile titolo non erano stati estremamente positivi (noi stessi di GP ci eravamo effettivamente limitati a un "semplice" 90), per colpa del testo in giapponese che impediva di gustarsi appieno tutto quello che il gioco offriva.

Finalmente, ora, è disponibile d'importazione (sembra sicuro che non sarà pubblicata una versione PAL del gioco) la versione americana della cartuccia che rimedia totalmente al problema della lingua. Per quanti non avessero letto la recensione sul numero di Aprile, *Super Mario RPG* è l'ultimo (in ogni senso) titolo della Square per SNES, che, prese le distanze dal genere di *Chrono Trigger* e *Final Fantasy*, ha optato, in collaborazione con la Nintendo, per un prodotto maggiormente accessibile a tutti, senza meccanismi troppo complessi, e che riuscisse a fondere le parti migliori di due generi profondamente diversi. L'uso della visuale isometrica e della grafica ACM (la stessa usata da *Donkey Kong Country* e *Killer Instinct*) ha, infatti, permesso di creare un mondo perfetto in cui Mario è in grado di muoversi e saltare liberamente, affrontando situazioni che, in più di un'occasione, richiamano quelle già viste nei giochi di piattaforme che lo vedevano protagonista. In aggiunta a tutto questo, anche la parte "RPG" è stata notevolmente semplificata grazie a

POWER GAME

SUPER MARIO RPG LEGEND OF THE SEVEN STARS

SOLDI DA SPENDERE

Oltre alle armi e alle armature per i vostri personaggi, dovrete comprare anche un buon numero di oggetti per aiutarvi nei combattimenti. Eccovi un elenco dei più comuni.

ABLE JUICE

Ogni volta che sarete avvelenati, impauriti o trasformati, questo succo vi riporterà alle condizioni normali.

PICK ME UP

Un oggetto fondamentale: vi permette di riportare al massimo dei punti vita un amico morto in combattimento.

HONEY SYRUP

Ripristina dieci "Flower Point" (l'energia magica) del vostro totale; naturalmente, non permette di superarne il tetto massimo.

MUSHROOM

Con il fungo ripristinerete parte della vostra energia vitale. Ne esistono di tre dimensioni differenti.

PURE WATER

Si comporta come una bomba, ma ha effetto solo sui mostri "non-morti", eliminandoli istantaneamente.

KERO KERO COLA

Molto rara durante il gioco, riporta al massimo l'energia vitale di tutti i membri del gruppo.

YOSHI CANDY

Simile al Mushroom, ma permette, a un singolo personaggio, di recuperare fino a un massimo cento punti vita.

YOSHI COOKIE

Li troverete solo nell'isola di Yoshi. Durante un combattimento "evocano" Yoshi che eliminerà istantaneamente un nemico.

FRIGHT BOMB

È una bomba che incute paura al mostro colpito: ne dimezza in pratica sia l'attacco, che la difesa.

Con il procedere del gioco saranno disponibili nuovi e potenti incantesimi.

una comodissima interfaccia di combattimento a turni, che risulta sia facile da usare, sia molto pratica in ogni situazione. Inoltre, durante lo svolgimento dell'avventura, saranno presenti numerose sequenze "arcade" di diverso genere, utili per trovare particolari oggetti o per racimolare un po' di soldi. Come in ogni gioco di ruolo che si rispetti infatti, anche in *Super Mario RPG* l'acquisto degli oggetti e delle armi occupa una parte fondamentale del gioco, allo stesso modo dell'avanzamento di livello dei personaggi del gruppo (inizialmente composto dal solo Mario, ma che, con il procedere dell'avventura, salirà fino a cinque elementi tra cui il malvagio Booser, l'arcinemico dell'idraulico, e la tenera principessa Toadstool, in chiave guerriera) che guadagneranno esperienza in base al numero dei mostri eliminati. Sarebbe davvero inutile continuare in una descrizione che non potrà mai coprire tutte le caratteristiche, i segreti e le trovate (alcune davvero geniali) contenute in questo meraviglioso titolo. Non possiamo fare altro che consigliarvene caldamente l'acquisto, anche se non siete dei grandi appassionati di giochi di ruolo.

• *Air*

Si ringrazia Gameland (Milano)

La lingua inglese permette di capire, quasi, sempre cosa sta succedendo.

Geno è sicuramente il personaggio dagli incatesimi più potenti.

SUPER MARIO RPG

Se le nostre impressioni sulla versione giapponese erano state, mesi fa, estremamente positive, questo giudizio non poteva che migliorare con la versione occidentale del titolo. La comprensione del testo non solo permette di avanzare più facilmente nel gioco (in certi punti si rivela addirittura fondamentale), ma consente anche di gustarsi tutte le battute ironiche e i divertenti testi durante l'avventura. Se siete stati abbastanza pazienti da attendere e non avete comprato la versione giapponese, ora non potete assolutamente lasciarvi sfuggire questo piccolo capolavoro per Super Nintendo. La sua incredibile longevità, dovuta soprattutto all'alto numero di segreti contenuti in tutta l'avventura, è, infatti, una merce più unica che rara nel panorama odierno dei giochi per console, soprattutto con l'avvento dei titoli a 32 bit pompati graficamente. Tutti dovrebbero imparare dalla mitica Square a realizzare dei prodotti di così alto livello tecnico.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Controllare Mario, muoversi per il mondo e combattere contro gli avversari non è mai stato più facile

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

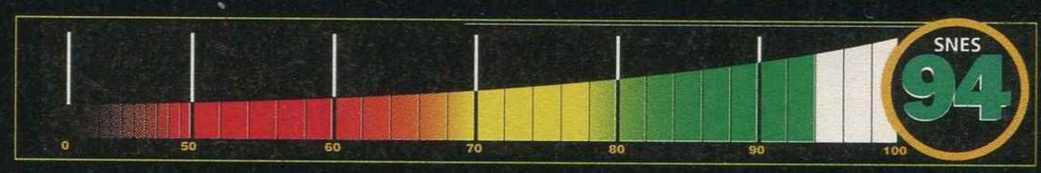
L'ACM stupisce ancora e regala un perfetto mondo dove, realisticamente, si muovono e combattono tutti i personaggi

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Lo svolgimento del gioco è piuttosto lineare e non si incontrano particolari difficoltà. Incredibile la lunghezza dell'avventura e il gran numero di segreti che nasconde

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ottime musiche che variano moltissimo durante l'avanzare del gioco



SOTTO CONTROLLO

N.B.: In combattimento i tasti assumono diverse funzioni

Casa: WORKING DESIGN
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

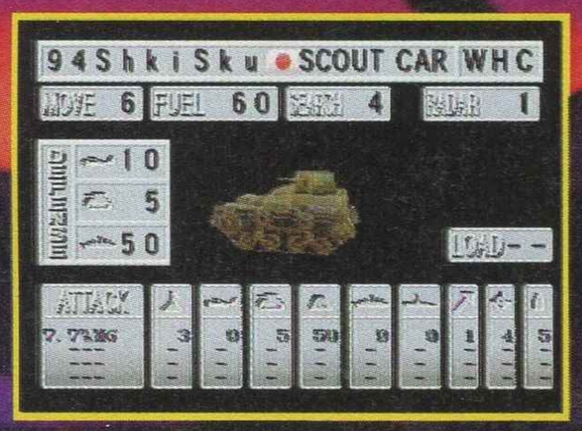
Dire che le simulazioni, che si rifanno prettamente ai wargame, non abbiano mai fatto la loro apparizione su console, sarebbe un'inesattezza. La Koei, solo per fare il nome di una delle case che maggiormente ha contribuito a questa causa, si è costruita una certa fama proprio sfruttando questo filone, senza dimenticare l'uscita, di qualche mese fa, di *Panzer General* per 3DO, senza dubbio uno dei migliori wargame mai prodotti.
In ogni caso, le maggiori capacità, di immagazzinamento dati e di memoria, delle nuove super console hanno fatto sì che i giochi strategici abbiano subito un'impennata sul mercato videoludico. Questa volta è il turno di un titolo che prende in considerazione la Seconda Guerra Mondiale (così come faceva *Panzer General*), periodo che permette operazioni di grande respiro tattico e strategico. Infatti, il gioco propone, oltre a diversi scenari, per così dire, introduttivi, una serie di campagne che impongono al giocatore diversi problemi logistici. Le campagne di cui sopra, che altro non sono se non degli scenari concatenati tra loro, possono essere intraprese prendendo le parti dei tedeschi, dei giapponesi oppure degli americani, ognuna delle fazioni partiranno da punti diversi del globo, riflettendo in maniera storica i luoghi in cui gli scontri bellici ebbero origine. Quindi i tedeschi inizieranno con l'invasione della Francia, i giapponesi con la guerra in Cina e gli americani liberando l'Europa.
Le mappe su cui si muovono le truppe sono rappresentate da una canonica griglia esagonale sulla quale è possibile effettuare gli spostamenti tattici, ogni reparto ha un numero di esagoni di movimento distinto, oltre che un valore di attacco, di difesa e di sfruttamento del terreno. Chiaramente spetta alla capacità del giocatore organizzare attacchi mirati per raggiungere nel più breve tempo possibile gli obbiettivi, che vengono illustrati in una piacevole introduzione.
Quando due unità vengono a contatto, le immagini offrono una

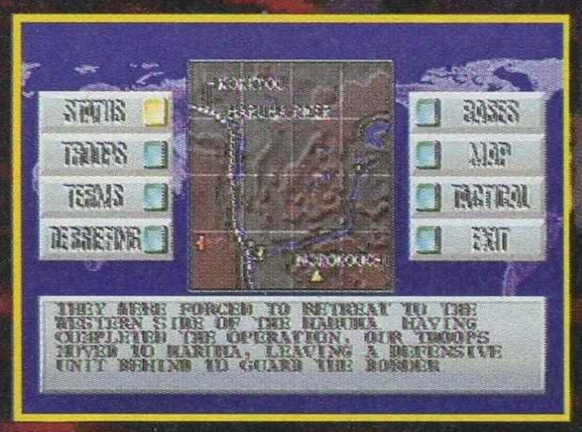
Gli attacchi aerei, in questo caso sono Stuka, sono tra le sequenze meglio riuscite del gioco.

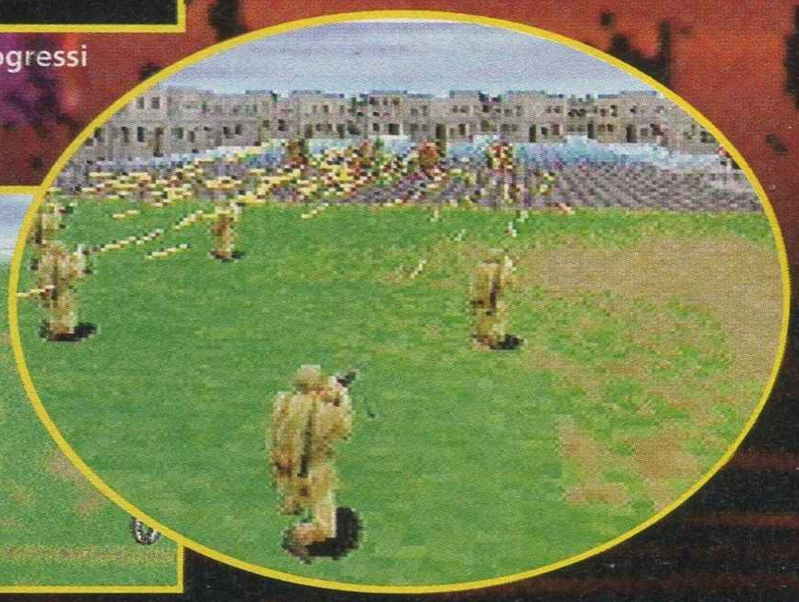
La mappa esagonale non eccelle in grafica, ma si rivela estremamente funzionale.

IRON STORM

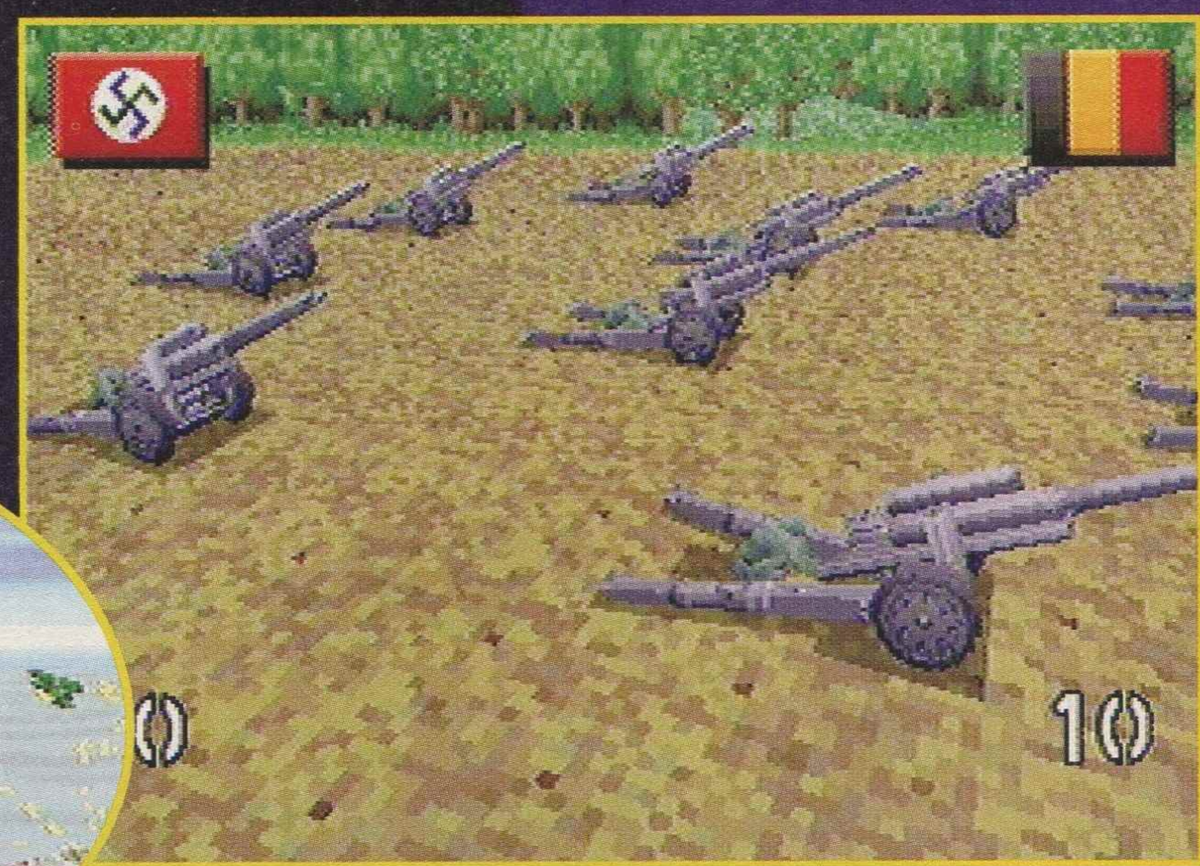
Alla fine di ogni scenario viene presentata una mappa che indica i progressi delle proprie truppe e di quelle degli avversari o degli alleati.







Una nave da battaglia americana apre il fuoco contro le spiagge della Normandia. L'attacco alleato ha avuto inizio.



Durante i combattimenti,le sequenze dedicate possono essere deselezionate per velocizzare lo svolgimento del gioco.

visuale in 3D decisamente ispirata, che spezza in maniera decisa con la staticità delle operazioni generali. Modelli poligonali dei due contendenti si fronteggiano scaricando il loro potere distruttivo l'uno contro l'altro. In base ai valori di cui abbiamo parlato qualche riga più in alto, ogni gruppo impegnato perde un valore in punti (inizialmente parte sempre da dieci). Anche se questa opzione riesce a essere estremamente evocativa, a livello visivo, comunque, ben presto si opterà per l'eliminazione delle animazioni, per seguire i risultati delle proprie azioni in maniera più veloce e concisa.
In definitiva, *Iron Storm* è un titolo realizzato in maniera eccellente, che riesce a ricreare ogni aspetto di un vero wargame. L'unico punto a suo svantaggio, essendo stato sviluppato su una piattaforma come il Saturn, è che non saranno in molti ad apprezzare questo genere videoludico. Comunque, chiunque aspettasse un buon simulatore strategico, dovrebbe fare in modo di fare almeno una partita all'ultima creazione della Working Design, ne vale la pena.

• *Random*

IRON STORM

Non sempre i giochi di questo tipo hanno riscosso successo, di critica e pubblico, quando sono stati portati su console. Forse a causa del tipo di pubblico che, principalmente, fa parte di questo mercato. Però bisogna anche dire che l'età media del possessore di console, ultimamente, s'è alzata parecchio, e quindi, giochi che impegnino la materia grigia in maniera più arcigna, non sono più da considerarsi un'eresia. *Iron Storm* concede grandi momenti di divertimento, anche se forse un titolo del genere non si prefigge di farlo, e riesce a tenere incollato al video quel tipo di giocatore che non si rifiuta di studiare un attacco a tenaglia contro le postazioni nemiche, piuttosto che la nuova super combo contro l'avversario di turno. Adatto a tutti coloro che gradiscono la strategia, ma anche a chi si avvicina per la prima volta a questo genere di giochi. Chiaramente, se preferite l'azione pura, non prendetelo in considerazione, ma se avete i wargame nel sangue, non fatevelo sfuggire.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

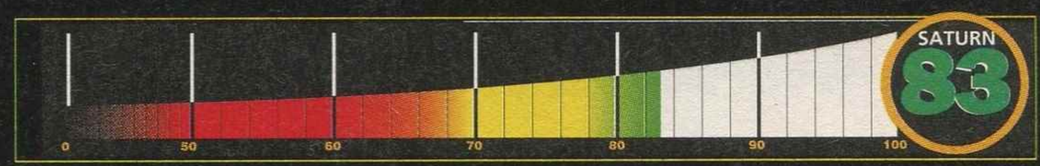
SATURN

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Non aspettatevi azione allo stato puro, ma una buona dose di divertimento è in grado di garrantirla

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Essenziale nei movimenti sulla mappa, piacevole nelle sezioni dei combattimenti

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
L'opzione campagna lo rende decisamente lungo e impegnativo

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Niente di speciale, ma in giochi di questo tipo non ci si può aspettare molto



SOTTO CONTROLLO

NB: Il gioco è compatibile con il mouse

COIN-OP

DISTRIBUZIONE VIDEOGAMES

VIA DEL LAVORO, 9 - 40050 ARGELATO (BOLOGNA)

PS-X TRUE PINBALL	£ 99.900
PS-X RISE OF THE ROBOT	£ 99.000
PS-X ADIDAS SOCCER	£ 99.900
PS-X ALIEN TRILOGY	£ 99.900
PS-XRIDGE RACER REVOLUTION	£ 99.000
PS-X RESIDENT EVIL	£ 129.000
PS-X TEKKEN 2	£ 149.900
PS-X DOOM	£ 95.000
PS-X D	£ 99.000
PS-X NBA LIVE 96	£ 99.000
PS-X VOLANTE + PEDALIERA	£ 139.900

SAT EURO 96	£ 109.000
SAT PANZER DRAGON	£ 109.000
SAT GOLDEN AXE THE DUEL	£ 92.000
SAT TRUE PINBALL	£ 99.000
SAT F1 CHALLENGE	£ 105.000
SAT SEGA RALLY	£ 109.000
SAT FIFA 96	£ 105.000
SAT PHOTO CD	£ 45.000
SAT VOLANTE SATURN	£ 139.000

SNES FINAL FIGHT 3	£ 119.900
SNES 90 MINUTES	£ 119.000
SNES MORTAL KOMBAT 3	£ 119.900
SNES DONKEY KONG 2	£ 115.000
SNES MARIO RPG	£ 149.900
SNES ASTERIX E OBELIX	£ 119.000

GB MORTAL KOMBAT 3
GB FIFA 96
GB STREET FIGHTER
GB DONKEY KONGLAND
GB NIGEL MANSEL
GB PGA TOUR GOLF 96

CONSOLLE

GAME BOY COLOR + NIGEL MANSELL + GUSCIO	£ 139.000
MEGADRIVE + 6 GIOCHI + 1JOYPAD AGGIUNTIVO	£ 249.000
SUPER NINTENDO + URBAN STRIKE + 2 JOY INFRAROSSI	£ 289.000
SATURN + GOLDEN AXE + PULISCI CD	£ 559.000
PLAY STATION + ROAD RUSH + PULISCI CD	£ 559.000

RIPARAZIONI E ASSISTENZA IN SEDE

VALUTAZIONE E RITIRO DEL VOSTRO USATO

ECCEZIONALE

MODIFICHIAMO LA TUA PS-X PER RENDERLA UNIVERSALE

A SOLE £ 150.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA: TEL. 051/6630164 - FAX 051/893717

I RIVENDITORI CONSIGLIATI DALLA COIN-OP

RELAX

AUDIOVISIVI

TUTTO PER LE VOSTRE CONSOLE
Dalle PRIME alle ULTIME NOVITA'
OCCASIONI - PERMUTE
Via Donati, 27/1 - Cento (FE)
Telefono 051/6831218

VIDEO MANIA

VENDITA
VIDEOGAMES
Viale dell'Università 61
LECCE

VIDEOGAMES.....

www.globe.it/aaa/puntomax e-mail:puntomax@globe.it

PUNTO MAX

NUOVO-USATO-VENDITA-NOLEGGIO

Vendita per corrispondenza

GADGETS

BOLOGNA-V.SABOTINO 8/A-TEL 051/6149620

Un passo nel nostro mondo e non potrai tornare indietro...Pensaci!!!

ULTIMATE MK3

Casa: GT INTERACTIVE
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 5

Da tempo ormai, molti utenti Saturn attendono impazienti l'uscita del terzo capitolo della saga di *Mortal Kombat*, che, per accordi precisi, non aveva fatto la sua apparizione al tempo della conversione di questo titolo per Playstation. Per saziare le loro attese, due mesi fa, è apparsa la prima conversione di *MKII* su una console a 32 bit, rivelando però evidenti difetti di programmazione, dal momento che l'azione di gioco veniva spesso interrotta da fastidiosi caricamenti piuttosto immotivati. Notevole dunque, è stata la sorpresa nel vedere che la GT Interactive aveva deciso di non convertire più *MK3* per Saturn, ma di dedicarsi direttamente all'ultimo episodio di questa interminabile saga, *Ultimate Mortal Kombat 3*, che qui in Italia abbiamo, purtroppo, potuto vedere poco in versione coin-op. Essenzialmente, si tratta di una versione "riveduta e corretta" del terzo episodio della saga (volendo fare un paragone, si tratta più o meno della stessa situazione di *Fatal Fury Special* e *Street Fighter 2 Champion*

Grazie all'Air Lift, Kitana è estremamente facilitata nelle combo aeree.

In questa versione di *Mortal Kombat*, Jade è armata con un lungo bastone, che è in grado di utilizzare in maniera estremamente letale e veloce.

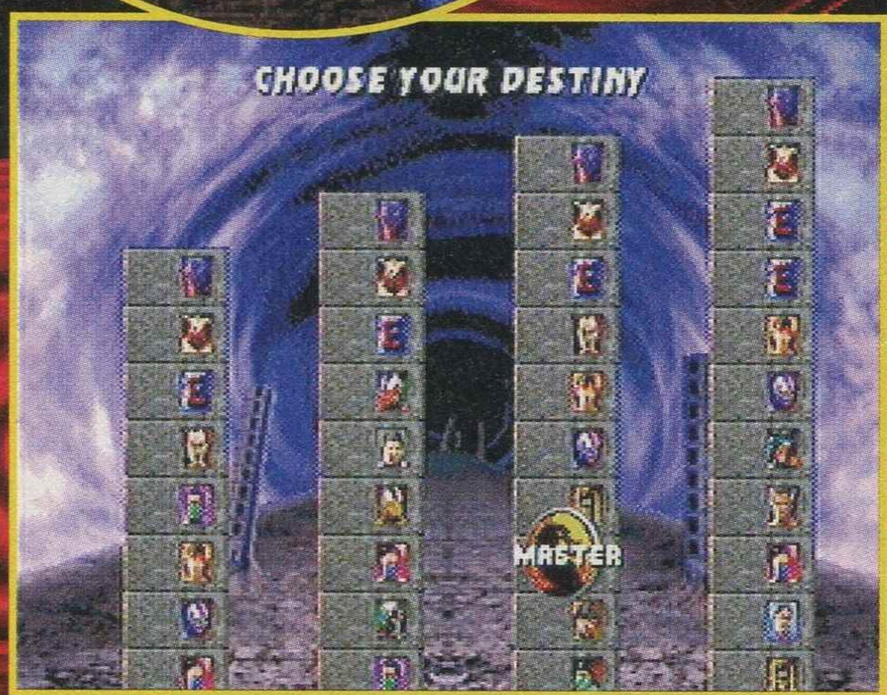
I CODICI FINALI

Mentre in *MK3* esisteva un solo "Ultimate Kombat Kode", in questa versione *Ultimate* ne sono presenti ben tre, che consentono di controllare tre ulteriori personaggi: Classic Sub-Zero, preso direttamente da *MKII*, Ermac, l'inesistente personaggio segreto sempre del secondo episodio e Mileena, la seconda donna ninja scomparsa nel terzo titolo della saga. Una volta terminata una partita, apparirà infatti una comoda schermata dove sarà possibile inserire il codice appropriato. Se questo non vi bastasse, sappiate che sono presenti altri due personaggi segreti, Classic Smooke e Noob Saibot, che saranno però disponibili inserendo un particolare cheat al momento di scegliere il proprio lottatore.

Scorpion è tornato con le stesse identiche mosse del secondo episodio.

I fondali nuovi sono piuttosto evocativi e ricalcano i classici ambienti della serie originale, messi da parte nel terzo episodio della saga.

nute fedelmente e, oltre al solito numero di mosse speciali che ha a disposizione ogni singolo personaggio (quelli di *MK3* non hanno ricevuto alcuna modifica), sono presenti le classiche Fatality, le Babality, le Friendship e le Animality, introdotte nel terzo episodio. In tema di novità, *Ultimate Mortal Kombat 3* offre comunque una buona scelta: oltre ai già citati quattro nuovi lottatori, sono stati inseriti cinque nuovi fondali (compreso uno in cui è possibile eseguire una nuova Pit Fatality) e ben tre diverse modalità di gioco. Insieme al classico Mortal Kombat, in cui è possibile scegliere tra cinque diverse "torri" da affrontare, comprendenti anche gli "Endurance match" apparsi solo nel primo episodio, sono state rese disponibili una modalità team-battle due contro due, dal funzionamento identico a *King of Fighters* della SNK, e una modalità torneo, in cui otto lottatori, gestiti da giocatori umani,



CHI L'HA VISTO

I quattro nuovi personaggi erano tutti presenti nel vecchio *Mortal Kombat II*. Ora sono tornati, praticamente invariati in questo nuovo episodio.

KITANA

Figlia traditrice di Shao Kahn è una formidabile combattente che unisce un'eccellente agilità al letale uso dei suoi taglienti ventagli. È l'indiscussa maestra delle combo aeree.

REPTILE

Fedele servitore di Shao Kahn, ha la missione di ricondurre Kitana da suo padre. Grazie alla sua natura di rettile è in grado di sputare acido e di rendersi completamente invisibile.

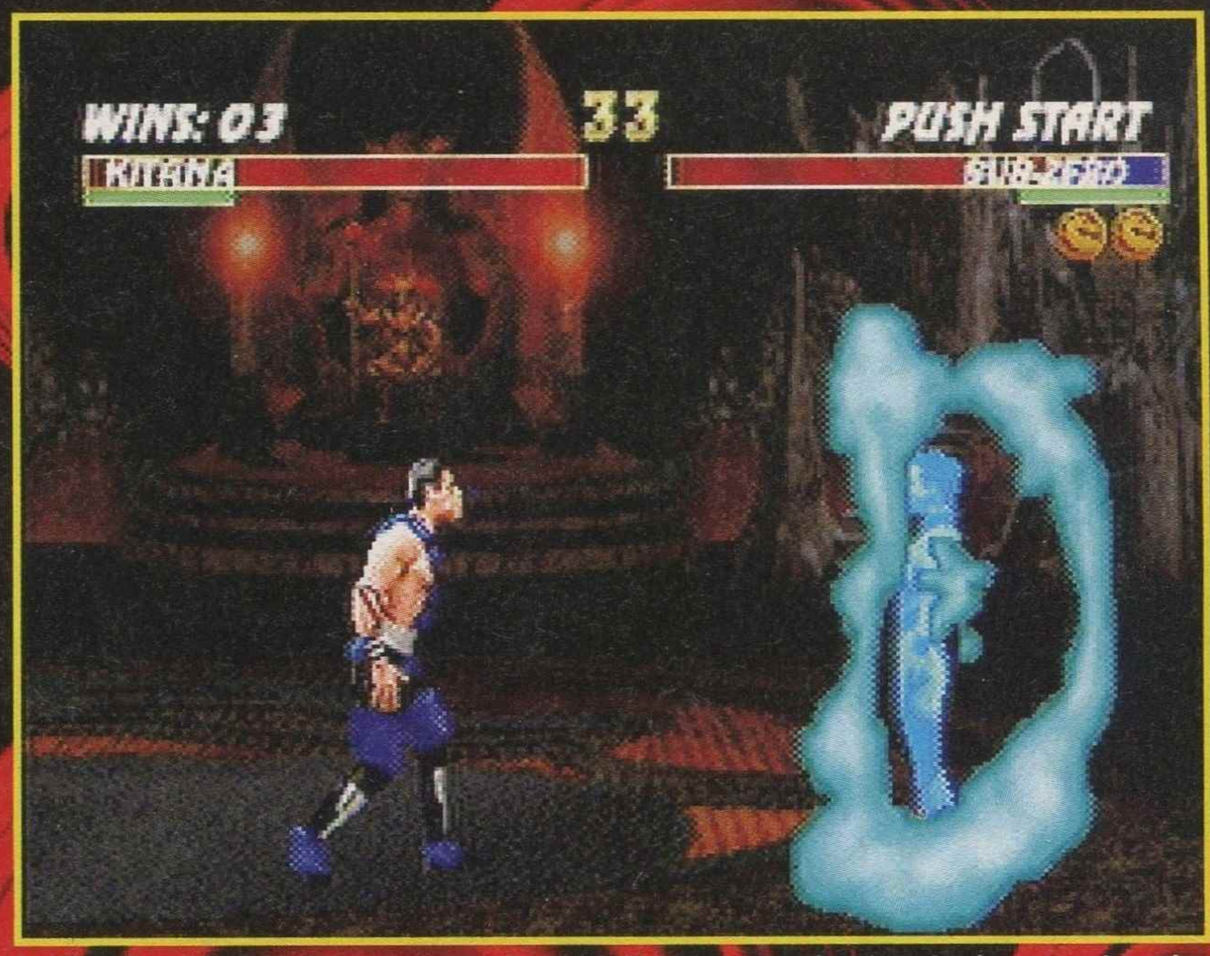
JADE

Appariva come combattente segreta in *MKII* e possiede l'eccelente capacità di passare attraverso i proiettili che le vengono lanciati contro, potendo contemporaneamente lanciare dei letali boomerang.

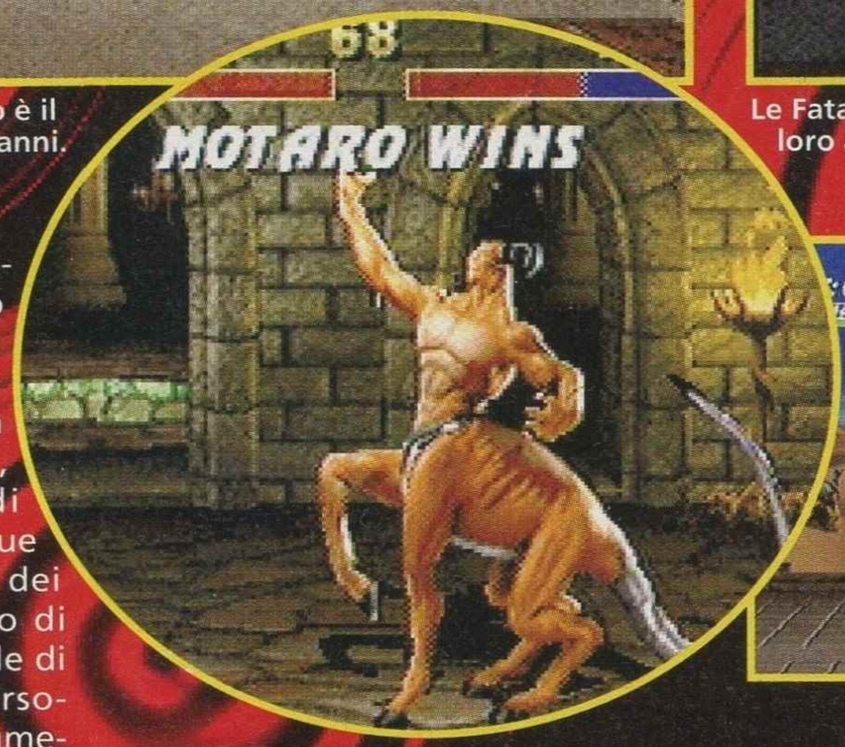
SCORPION

Dopo essere riuscito a salvare la sua anima dalle grinfie di Shao Kahn, è ora libero di tornare sulla terra per continuare la sua attività preferita: uccidere.

Chiudere un avversario nell'angolo è il modo migliore per causare gravi danni.



Le Fatality dei quindici personaggi originali sono state lasciate inalterate, sia nel loro aspetto grafico, sia per quello che riguarda le combinazioni da effettuare.



possono affrontarsi per raggiungere il tesoro di Shao Kahn. In effetti, la parola d'ordine di questo titolo finale è rimasta, ancora una volta, "mistero": oltre, infatti, a un set tutto nuovo di Kombat Kode per le sfide a due giocatori, sono stati inseriti dei nuovi codici che permettono di arrivare a controllare un totale di ben ventiquattro diversi personaggi, portando il conto a numeri che solo *Tekken 2* e *King of Fighters 95*, nel campo dei picchiaduro, hanno raggiunto. Dal punto di vista tecnico poi, tutto è rimasto tale e quale a quanto era stato possibile vedere con la versione PSX di *MK3*: la grafica ha abbandonato il look estremamente realistico e ricercato dei primi episodi, in favore di sprite più "disegnati", completamente rifatti rispetto a quello che si era abituati a vedere in *Mortal Kombat*. Molto buono anche il lato sonoro, che vanta degli eccellenti temi musicali e una buona varietà di effetti. L'unico reale difetto, che questa perfetta conversione possiede, risiede negli accessi al disco che vengono richiesti (esattamente come avveniva su PSX) quando Shang Tsung si deve trasformare, ma, vi assicuriamo, è veramente una cosa sopportabilissima (e per di più eliminabile nelle opzioni), se considerata come semplice neo di un prodotto di così alto livello.

• *Air*

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Dopo aver visto la versione Saturn di *Mortal Kombat II*, che presentava quelle numerose e fastidiose pause di caricamento durante il gioco, si era estremamente dubbiosi sulla qualità di questa versione *Ultimate*, rispetto a quanto era stato già visto su Playstation. Con nostra somma gioia, però, questo grave errore non è stato ripetuto e *UMK3* appare più fluido che mai (con la solita eccezione delle trasformazioni di Shang Tsung). In effetti, ci troviamo di fronte a un vero capolavoro nel campo dei picchiaduro bidimensionali e se le "poche" modifiche potrebbero sembrare insufficienti rispetto a *MK3*, dovete comunque pensare che questo titolo non ha mai visto la luce su Saturn. Pur essendo invariati i quindici combattenti originali, l'aggiunta di quattro lottatori "scomparsi" tra un episodio e l'altro e di ben cinque ulteriori personaggi segreti, non può far altro che migliorare di gran lunga tutto quello che aveva di buono *MK3*. Se, insomma, avete sempre amato questa interminabile e misteriosa saga, non potete assolutamente lasciarvi sfuggire anche quest'ultimo (in tutti sensi), fantastico episodio.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Come al solito bisogna fare l'abitudine al tasto di parata ma per il resto tutto funziona egregiamente

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

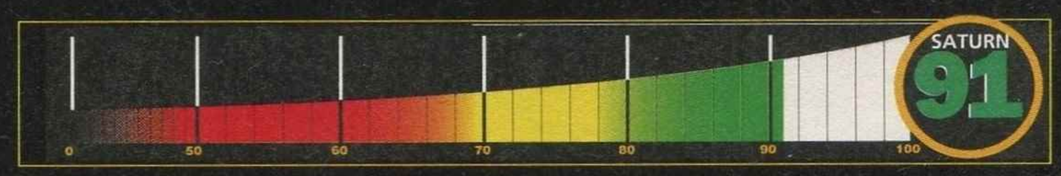
Personaggi e fondali sono davvero impressionanti. Rimangono sempre un po' scattose certe animazioni

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Cinque livelli di difficoltà, cinque diverse "torri" da affrontare e tre diverse modalità di gioco. Che dire di più?

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Estremamente coinvolgente e d'atmosfera: a partire dalle stupende musiche fino ad arrivare ai realistici effetti sonori



SOTTO CONTROLLO

Casa: KONAMI
N°Giocatori: 1/4
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

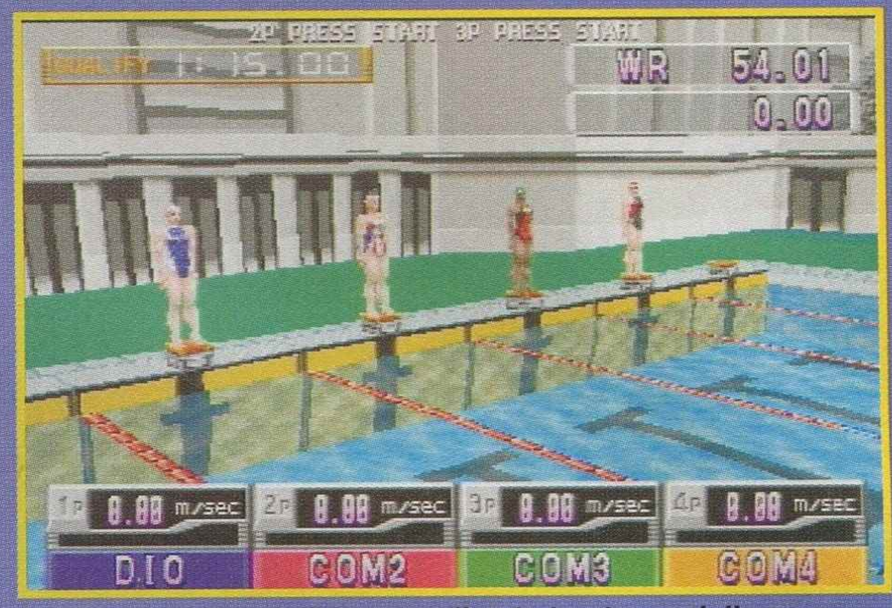
TRACK & INTERNATIONAL FIELD

POWER GAME

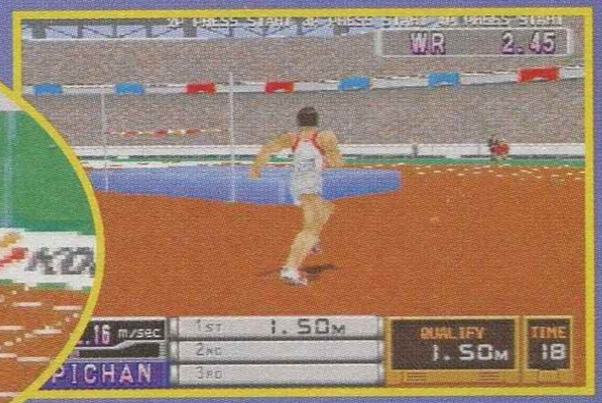
La Konami non ha certo brillato per i titoli prodotti sulle console a 32 bit, per ora con riedizioni dei suoi vecchi classici di scarso interesse. Alla notizia però, che era in produzione una versione di *Track&Field* specificatamente disegnata per la PlayStation, non si poteva non aspettarsi da questa casa un gran lavoro. Da anni ormai la Konami è, infatti, famosa per i suoi divertentissimi giochi dedicati alle Olimpiadi che hanno consacrato il genere degli "smanettoni" (inaugurato con *Decathlon* della Activision), caro a molti videogiocatori sopra i venti anni di età. *Hyper Sport, Hyper Olympic* e lo stesso *Track&Field* originale sono nomi che i più attempati giocatori non possono dimenticare e vedere una trasposizione del miglior titolo di questo genere su PlayStation non può far altro che far gioire tutti coloro che non sono stati ampiamente soddisfatti da *Olypic Games* della US Gold.

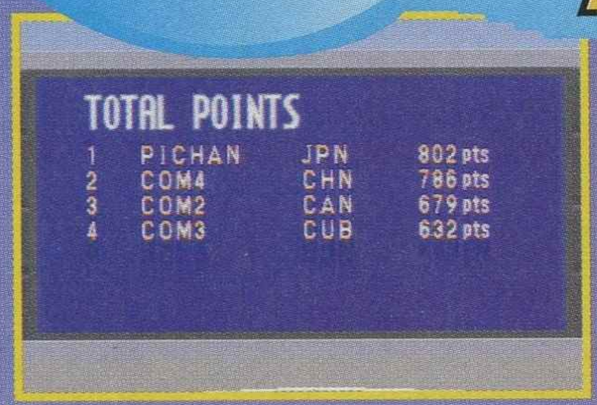
In effetti, il titolo della Konami per PlayStation è l'esatta riedizione del gioco originale con l'ausilio delle nuove tecniche grafiche e sonore consentite dalle console a 32 bit. Le opzioni di gioco (un po' scarsine a dire il vero) consentono, infatti, di cimentarsi subito nelle discipline, andare a fare un po' di pratica, oppure di settare i classici parametri come il livello di difficoltà, e la scelta dei comandi. In quanto al gioco, *Track&Field* offre "solo" la possibilità di cimentarsi in una partita arcade scegliendo, a discrezio-

Alla partenza dei cento metri è fondamentale ascoltare lo sparo dello starter per non perdere neanche un cebtesimo.

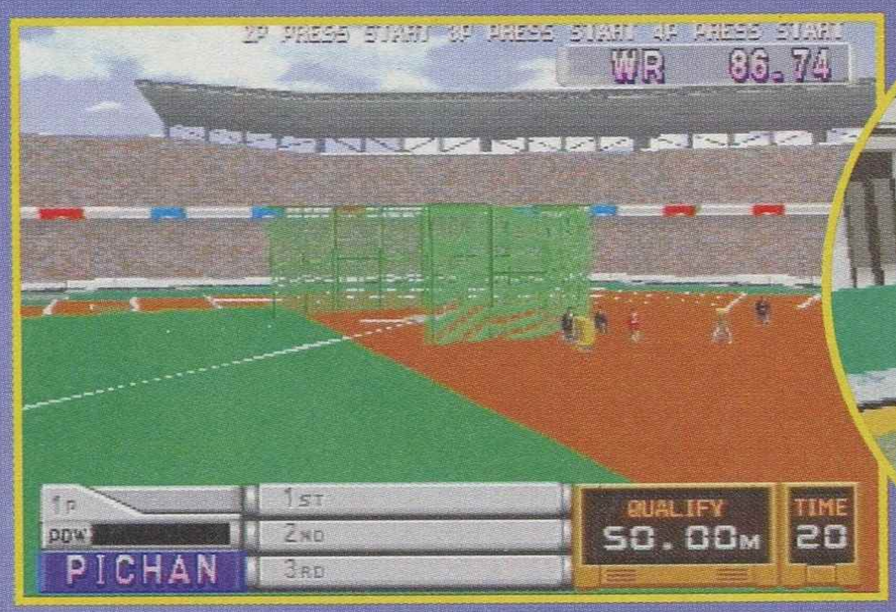


L'effetto grafico dell'acqua nella piscina è una delle tante "chicche" su cui può contare *Track&Field*.





Il salto in alto richiede un'ottima precisione nel momento di stacco.



Prima di ogni evento, il campo di gara sarà presentato da spettacolari inquadrature a telecamera variabile.

UNDICI GARE PER QUATTRO ATLETI

Track&Field offre le dieci classiche discipline del Decathlon, presenti anche nella versione originale, più il nuoto.

100 METRI

La disciplina in assoluto più facile: smanettate come dei disperati sul joypad e cercate di andare più veloci degli altri!

110 A OSTACOLI

Come i Cento metri, ma con la semplice ed evidente differenza posta nella presenza di ostacoli da saltare per non perdere velocità.

NUOTO

Anche qui la cosa più importante sarà smanettare. L'unica difficoltà risiede nel tempismo richiesto per girarsi a fine vasca.

LANCIO DEL PESO

Qui le cose cominciano a peggiorare, dovrete lanciare il peso considerando angolazione e direzione.

LANCIO DEL MARTELLO

Identico al lancio del peso, con l'unica differenza che sarà più difficile dare la direzione a causa della velocità delle rotazioni.

LANCIO DEL GIAVELLLOTTO

Anche qui siamo sul classico, premete a tempo debito il tasto e date l'angolazione corretta. Fate però attenzione ai falli.

LANCIO DEL DISCO

Siamo praticamente agli stessi livelli del lancio del martello, rotazioni veloce e difficoltà nel dare la direzione corretta.

SALTO CON L'ASTA

questo evento richiede un tempismo non indifferente, poiché dovrete "solamente" rilasciare l'asta al momento giusto.

SALTO TRIPLO

Dovrete, dopo aver smanettato, premere a tempo per tre volte di fila, dando alla fine anche l'angolazione.

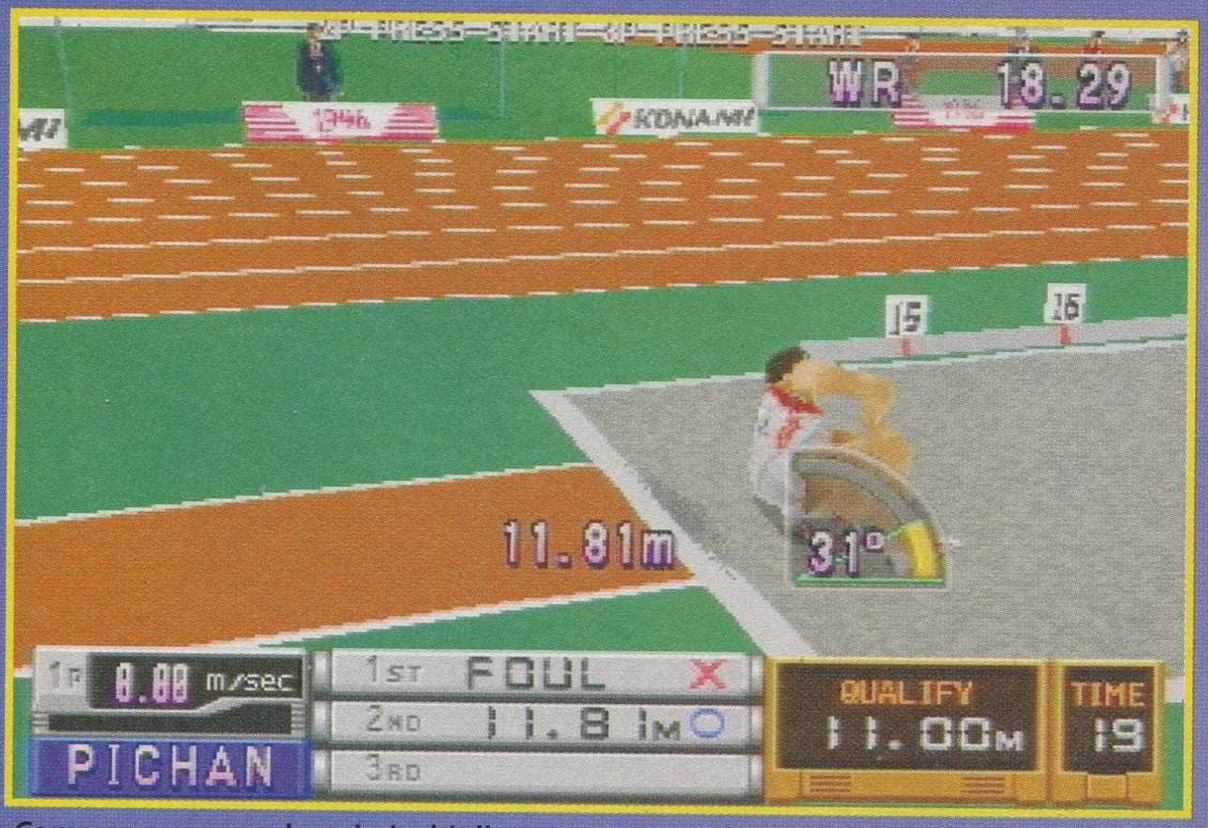
SALTO IN LUNGO

Come il Salto Triplo ma ovviamente più semplice, poiché dovrete prendere il tempo solo una volta.

SALTO IN ALTO

Oltre al classico smanettamento, la difficoltà del salto in alto sarà nel decidere con precisione il momento dello stacco.

ne del giocatore, l'ordine in cui affrontare le undici discipline. Per proseguire nel gioco dovrete, infatti, riuscire a superare la "quota" di qualificazione (dipendente dal livello di difficoltà), in tempo o in distanza a seconda della disciplina, imposta dalla gara, per poi ricevere un punteggio relativo alle relative prestazioni. Questo è, in pratica, quanto troverete in *Track&Field* della Konami; non pensate che, però, la mancanza di altre opzioni di gioco rovini la longevità di questo fantastico prodotto. La difficoltà di certe discipline e la precisione millimetrica richiesta in certe altre sono, infatti, una garanzia di sfida a lungo termine: lo stimolo a battere sempre più i propri record e quelli fatti dagli amici (l'uso della Memory Card risulta assolutamente fondamentale) è altissimo e l'imporre un nuovo limite non fa altro che generare una nuova ricerca dell'estrema perfezione. L'aspetto di questo *Track&Field* nettamente superiore all'ottimo *Olympic Games* della U. S. Gold è, però, la realizzazione grafica degli atleti e dei campi di gara. Rispetto ai pochi poligoni usati da *OG*, il titolo della Konami sfrutta appieno le capacità della PSX con atleti muscolosi e animati in maniera estremamente convincente, il tutto con l'aggiunta di un eccellente texture-mapping che



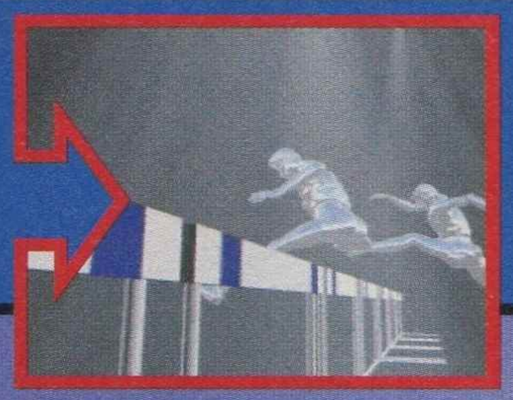
Come sempre accade nei giochi di questo genere, la parte più difficoltosa nei salti sta nel dare la giusta angolazione, che in genere si attesta intorno ai 45°.

Diversamente da *OG*, dove era possibile continuare a gareggiare fino ai tre falli consecutivi, avrete solo tre tentativi per le prove di salto in alto e con l'asta.

Per lanciare correttamente dovrete basarvi sulla freccia.

La spettacolare sequenza introduttiva di Track&Field vi darà un assaggio di ciò che incontrerete nel gioco

I PRIMI PASSI



contribuisce a dare un ulteriore tocco di realismo. Non si può certo dire nulla sul lato sonoro, che rientra perfettamente nei canoni del genere con effetti folla convincenti (in crescendo con le prestazioni degli atleti) e la classica dose di parlato digitalizzato.

L'unico difetto che è possibile riscontrare in questo fantastico titolo (se si eccettua la presenza di "sole" undici discipline, una in più dell'originale) risiede nelle gare in cui partecipano contemporaneamente più giocatori umani: lo schermo, infatti, effettua uno zoom piuttosto limitato e capita spesso che il giocatore lasciato indietro non riesca più a vedere il suo atleta (provate a saltare gli ostacoli senza vederli!). Tuttavia, è un difetto di così poco peso (bisogna davvero essere incapaci per farsi lasciare così indietro) che non rovina assolutamente la valutazione complessiva del titolo.

Insomma, se siete dei veri appassionati del genere e vi attira di più un bel gioco arcade rispetto a una più complessa *Olimpiade*, non dovete assolutamente farvi scappare questo *Track&Field*.

• *Air*

TRACK&FIELD

Anche dopo aver giocato all'ottimo *OG*, le nostre attese per questo titolo della Konami, da sempre maestra del genere, erano notevoli e, bisogna ammettere, non sono state deluse. Giocare a *Track&Field*, soprattutto con un amico, è estramamente divertente e richiama l'atmosfera delle mitiche sfide che si facevano in sala giochi. Se undici discipline possono sembrare un po' poche rispetto alle quindici di *OG*, dovete però considerare che impiegherete molto più tempo per imparare a dare il massimo in tutte, poiché necessitano di una precisione maggiore di quella richiesta dal titolo della US Gold. L'eccellente aspetto grafico è poi una caratteristica che da una marcia in più a tutto il gioco: vedere atleti ben realizzati è tutta un'altra cosa rispetto ai "semplici" poligoni di *OG*, dando una maggiore soddisfazione nel vederli applicati nelle varie discipline. L'unica riserva nei confronti di *T&F* si può avere se non si è dei grandi appassionati di questo genere sportivo, se non appartenete però a questa categoria non dovete assolutamente lasciarvi sfuggire questo divertentissimo titolo.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Perfetta come l'originale, a patto che utilizziate il trucco "dell'accendino"...

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Molto più bella di quanto visto in Olimpic Games, con atleti ottimamente texturemappati e animati

SFIDA

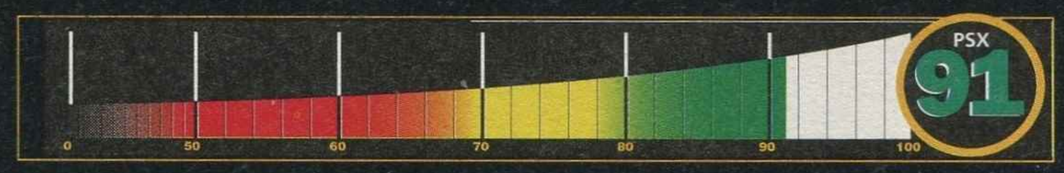
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La spinta a continuare a vincere e abbattere i vecchi record è altissima, peccato che manchi una modalità di gioco diversa dall'arcade

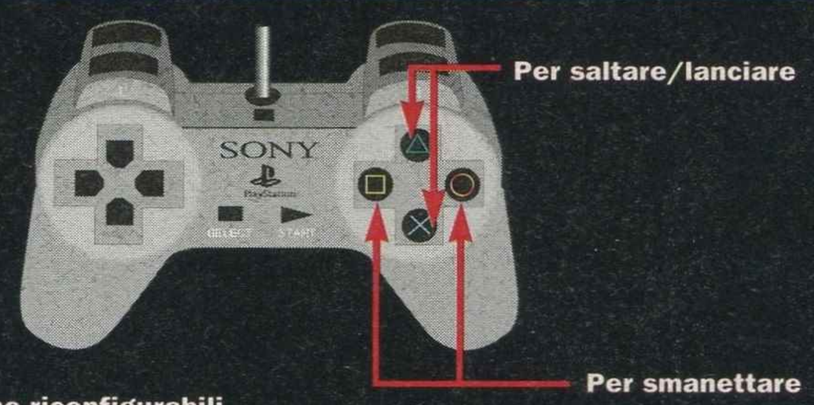
SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Niente di eccezionali con un parlato digitalizzato nella norma, ma non è certo un aspetto fondamentale in giochi di questo tipo



SOTTO CONTROLLO



N.B.: i tasti sono riconfigurabili

Nei lanci dovrete fare attenzione a lanciare nella zona di validità.

GAMELAND

GAMELAND C.SO B. AIRES 58 - MILANO MM LIMA - TEL. 02/29510910 - FAX 29525146

GAMELAND2

VIA DANTE 16 - MM CAIROLI - TEL. 02/72023025 - FAX 29525146

GAMELAND3

C.SO B. AIRES 54 - MILANO MM LIMA - TEL. 02/29402806 - FAX 29525146

IL CENTRO PIU' GRANDE CON I PREZZI PIU' PICCOLI

SONY
PLAY STATION
L. .....

MODIFICHE
E RIPARAZIONI
VENDITA PER
CORRISPONDENZA
IN 24h

RITIRO E VENDITA
DELL'USATO

ADATTATORE
PSX

PER ORDINARE
TELEFONARE AL
29512182

ULTRA 64
L. .....

SEGA
SATURN
L. .....

PAGAMENTI RATEALI DA
L. 50.000 AL MESE

DA OGGI ALLA GAMELAND3 NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

MEGADRIVE - SUPER NES - SONY - PSX - SATURN - ULTRA 64 - PC - CD ROM

La settima edizione di SERIE A-FANTACALCIO, oltre a nuove statistiche e al regolamento riveduto e corretto, contiene in omaggio un nuovo entusiasmante gioco: il FANTABASKET. Una nuova simulazione sportiva entra a far parte del meraviglioso mondo dei FANTASPORT. Non perdetela!

Compilare, ritagliare e spedire a Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano - tel. 33100413

Desidero ricevere n.... copie del libro FANTACALCIO Serie A 95/96 a L. 25.000 cad. (più L. 2.000 di spese di sped.)

Nome.....

Cognome.....

Via.....

Cap..... Città.....

SISTEMA DI PAGAMENTO

Pago subito e allego in busta chiusa:

- ❑ assegno bancario o circolare intestato a Studio Vit
- ❑ ricevuta originale di versamento su c/c postale n.17200205 intestato a Studio Vit.

Fantacalcio™ e FantaBasket™ sono marchi registrati Studio Vit

DA AGOSTO IN TUTTE LE LIBRERIE

Casa: VING
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 4

Guardando *Metal Black*, ci si può fare un'idea ben precisa riguardo alla crisi che stanno affrontando gli sparatutto, genere un tempo in auge e molto sviluppato dalle software house, ma che stenta a trovare una collocazione precisa nell'odierno mondo poligonale.
Infatti, il nuovo titolo della Ving (licenziataria nientemeno che della Taito, un tempo protagonista di ben altri successi) si propone in maniera eccessivamente classica e datata. Si tratta di guidare una astronave contro una folta (anche troppo) schiera di nemici, seminando distruzione e tentando di raccogliere power-up per potenziare lo spettro di fuoco a nostra disposizione. Questa volta, invece di avere diversi tipi di bonus, avremo esclusivamente una specie di Dna molto complesso, che ci permetterà sia di aumentare la potenza della nostra arma che di caricare il Beam (come in *R-Type*...), per poi scagliarlo contro le astronavi avversarie. Al termine dei livelli vi attendono dei coriacei mostri finali, che dovremo convincere alla resa con la forza del nostro laser (e, soprattutto, delle vite di scorta). Unica altra nota da sottolineare sono i quadri bonus (in tutto sono due, su sei livelli di gioco), che vi mostrano in prima persona una serie di avversari, da inquadrare nel mirino e abbattere per racimolare punti extra. Siamo davvero lontani anni luce da *Thunder Force 4* (un esempio giusto per rimanere in "casa"), che pure ha sulle spalle diversi anni.

• ***Gearloose***

Al termine del livello dovrete affrontare una curiosa sezione in soggettiva.

Si ringrazia Astrocomputer - Roma

METAL BLACK

SATURN

METAL BLACK

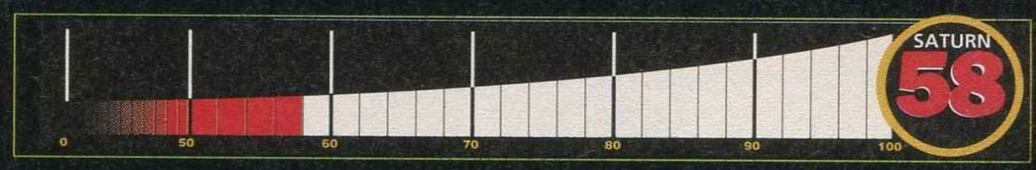
Il gioco dichiara la sua scarsa consistenza fin dall'inizio, presentando una grafica assolutamente anonima e piatta, che costringe le capacità del Saturn nei soli sfondi psichedelici, risultando per il resto quasi da Master System (senza alcuna offesa per il Master System, naturalmente). La parte sonora fa degno paio, regalandoci delle musiche davvero insopportabili e degli effetti sonori poco convincenti. La giocabilità, inoltre, è affossata dalla lentezza che spesso caratterizza il gioco e, come se non bastasse, viene penalizzata anche da una difficoltà discretamente elevata. Non di rado, infatti, lo schermo si riempie di nemici, al punto che riesce difficile distinguere il nostro stesso mezzo fra i proiettili sparati e quindi diventa davvero impossibile scansare i colpi avversari. È meglio continuare ad aspettare, nella speranza che il miraggio di *Thunder Force 5*, atteso dai possessori di Megadrive per anni, si concretizzi finalmente sul Saturn.

GIOCABILITÁ
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Sparare e usare il beam, oltre a raccogliere i power-up che rimbalzano per lo schermo: più semplice di così...

GRAFICA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
L'animazione è poco fluida e le collisioni sono molto sospette (effetto "fantasma" in agguato). A poco servono, dunque le strane costruzioni grafiche degli sfondi

SFIDA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Da vedere e dimenticare, decisamente. Gli appassionati devono avere ancora molta pazienza, a quanto pare.

SONORO
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Le musiche sono da volume al minimo e gli effetti (principalmente quelli delle esplosioni) perdono il confronto anche contro un puzzle-game



AGIRE & PENSARE
A ○ ○ ○ ○ P

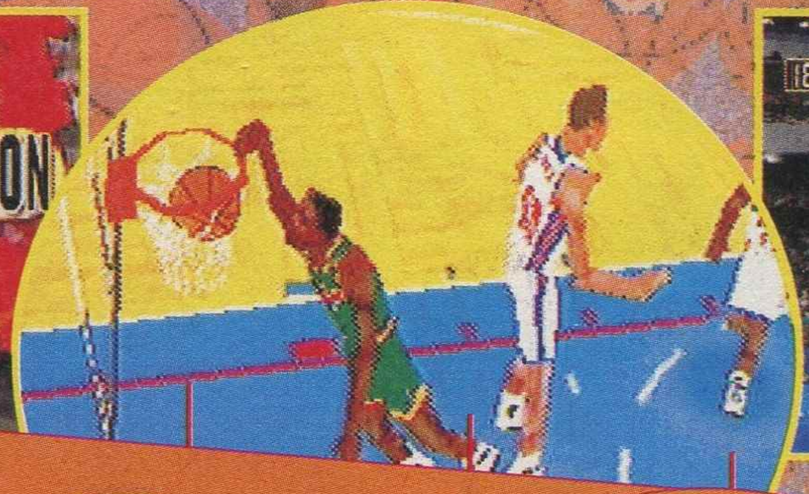
SOTTO CONTROLLO

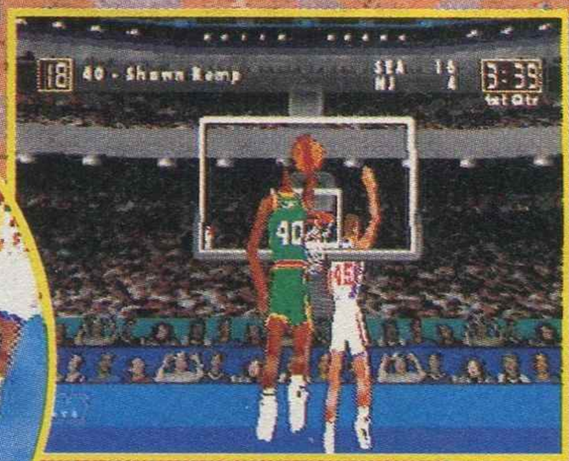
N.B.: I comandi sono riconfigurabili

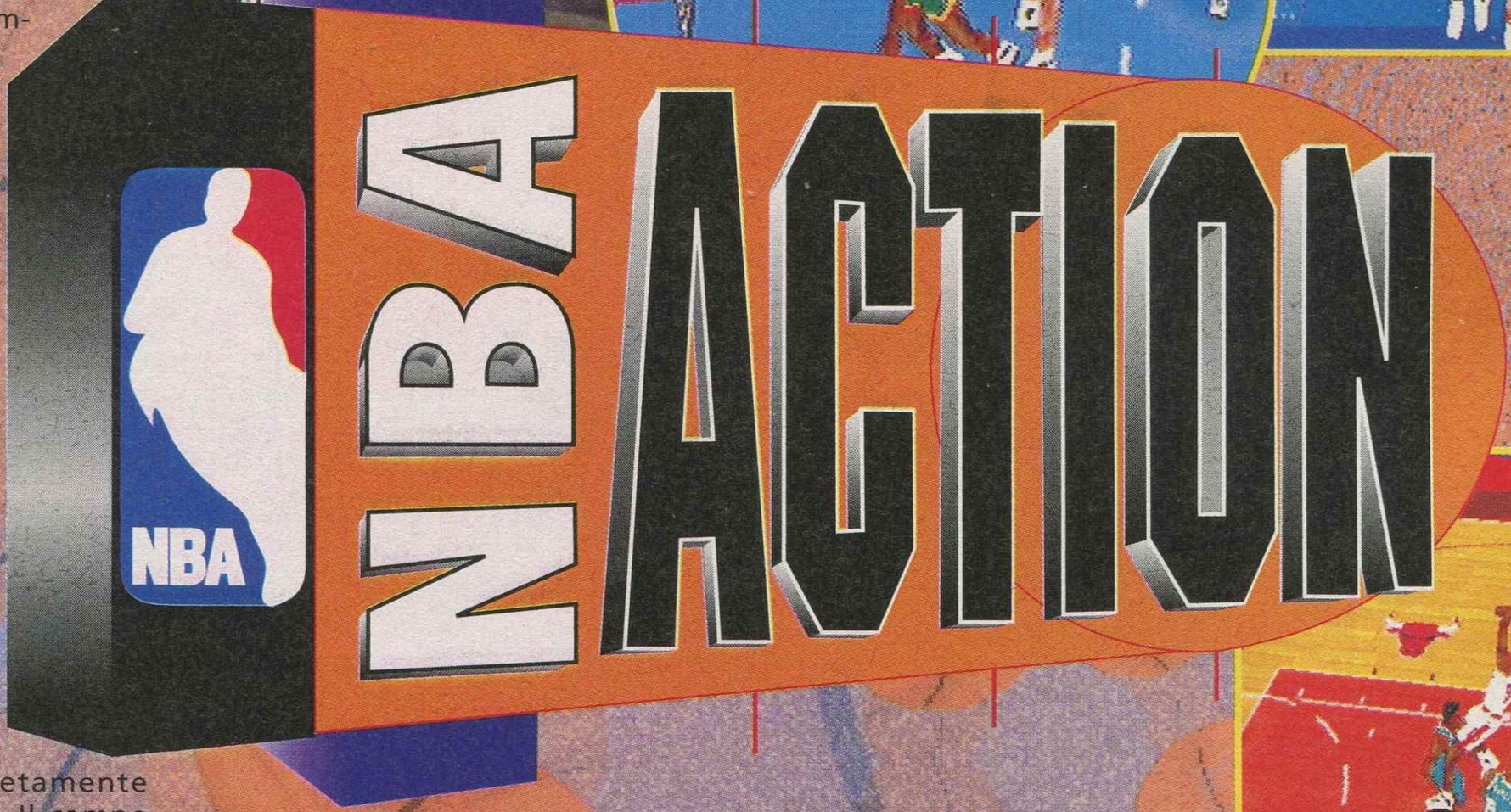
Oltre al nomare sparo è possibile utilizzare un potente raggio energetico.

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1-10
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3

Dalla Sega Sports, etichetta che raduna sotto di sé moltissime produzioni videoludiche dedicate al Saturn, da *Sega Rally* a *Hang On GP*, da *NHL All Star Hockey* a *World Series Baseball*, ecco arrivare anche questo *NBA Action*, titolo di basket prodotto, come è ormai tradizione, sotto licenza. Ciò significa, per tutti quelli che ancora non lo sapessero, che sono presenti tutte le squadre del campionato NBA americano. Il gioco si apre con un'introduzione in full motion video, con alcune delle azioni più entusiasmanti relative allo scorso campionato NBA, e una musica di sottofondo che ricorda molto da vicino quella di *Total NBA* per Playstation... Anche se, è proprio il caso di dirlo, il livello tecnico di questo *NBA Action* ha poco, o nulla a che spartire con la produzione della SCE per la console di casa Sony. Tutto è stato realizzato in grafica poligonale di scarsa fattura, a partire dai giocatori, texturati alla meno peggio e dai movimenti un po' troppo "falsi", per arrivare al pubblico sulle tribune, completamente piatto e monocolore. Il campo da gioco, realizzato leggermente meglio, solleva, sebbene di



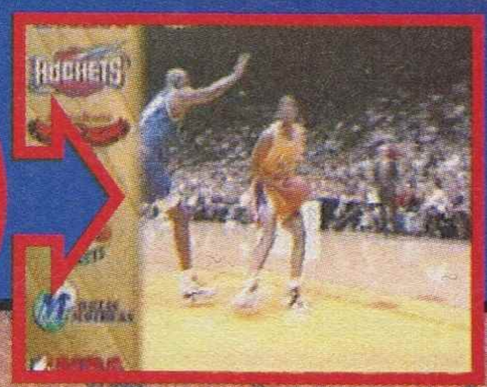


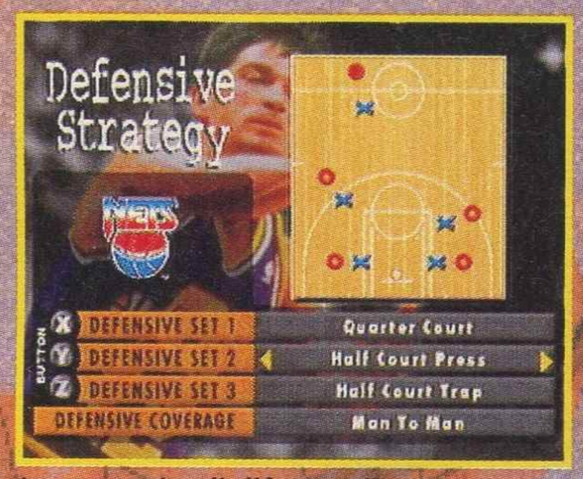


Le azioni più spettacolari godono di un replay immediato.

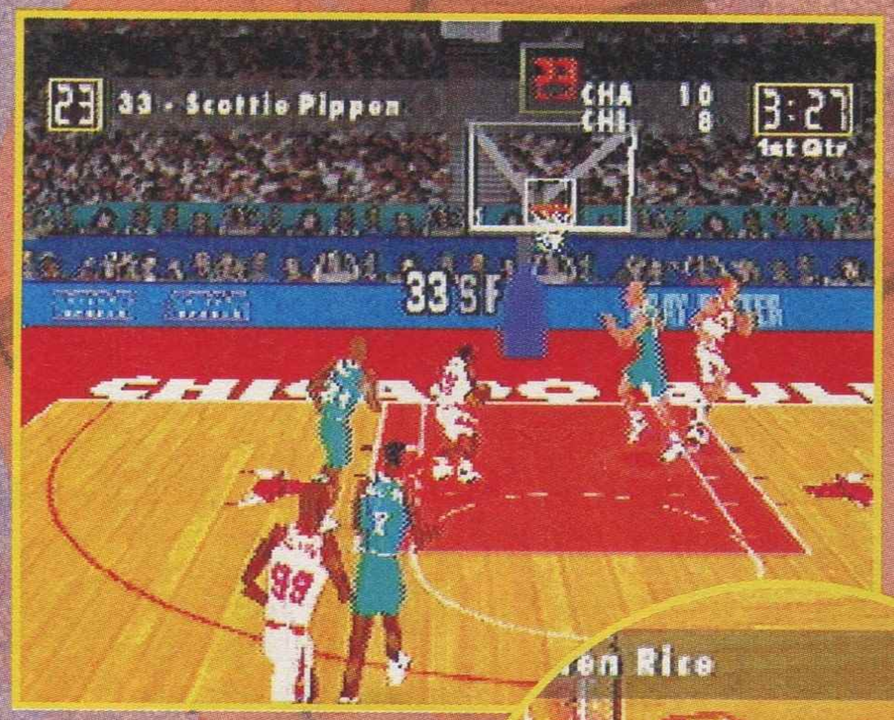
L'ABITO NON FA IL MONACO

Uno degli sport più seguiti negli Stati Uniti, ora anche con il commento di Marv Albert





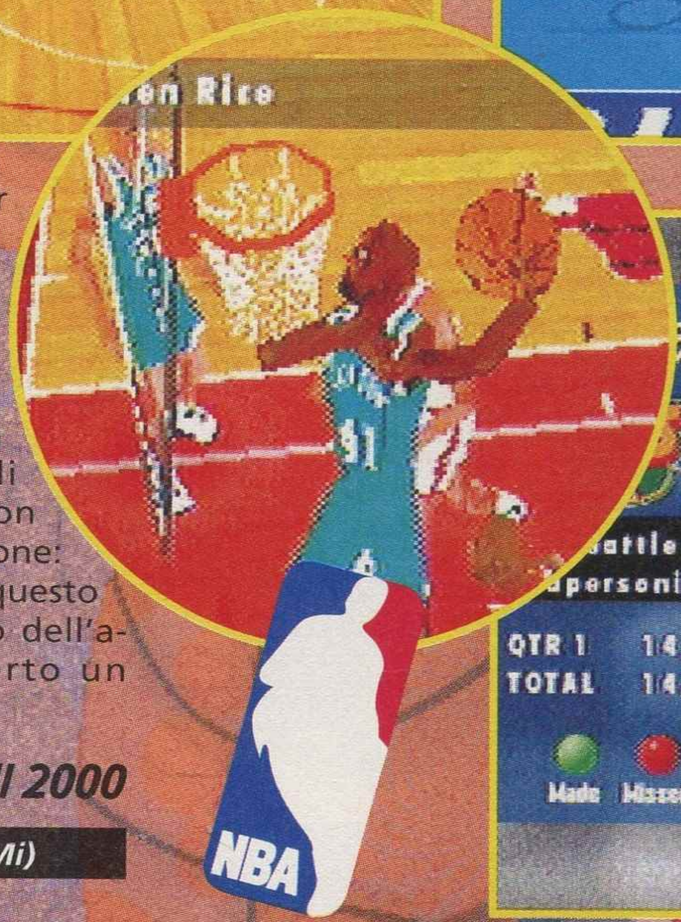
Le strategie, di difesa e di attacco, vengono mostrate su una lavagna.



poco, la situazione: in ogni caso, riuscire a distinguere la palla dai giocatori nelle azioni più concitate risulta spesso impossibile, rendendo abbastanza frustrante il doversi imparare tutte le tecniche da "distanza ravvicinata" senza poterle poi effettivamente utilizzare. Il sonoro si rivela leggermente migliore, con effetti abbastanza buoni, anche se non troppo in primo piano rispetto al vociare del pubblico, e con la telecronaca di Mr. Marv Albert (leggermente statica, a dire la verità), vero commentatore televisivo delle partite NBA americane. La giocabilità è, come già accennato, non proprio ai massimi livelli, anche se con le squadre "allungate" qualche numero acrobatico lo si può anche realizzare. I comandi da memorizzare risultano abbastanza immediati, ma applicarli nelle situazioni più complicate non è certo facilissimo. Fortunatamente, almeno per quanto riguarda il lato delle opzioni *NBA Action* non delude minimamente: è possibile abilitare o disabilitare tutte le regole del basket statunitense, falli e uscite di campo comprese, oltre che rendere il tutto più realistico grazie all'opzione "stamina", che prevede l'affaticamento degli atleti in campo. È addirittura possibile crearsi un proprio team, personalizzandolo al massimo con tutta una serie di giocatori creati apposta per l'occasione, definendo per ognuno ogni minima caratteristica fisica e tecnica. Purtroppo, il solo fatto di poter trasformare *NBA Action* da titolo sportivo al massimo della simulazione, a gioco di impostazione arcade, non basta a salvare la situazione: le carenze più grandi in questo caso si notano nel pieno dell'azione, il che non è certo un buon segno.

• ***Orwell 2000***

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)



Le immagini di gioco vengono sempre mostrate in verticale.

NBA ACTION

Tra tutte le simulazioni di basket uscite per il 32 bit di casa Sega, *NBA Action* non si può certo considerare la miglior scelta in questo campo, anche se bisogna ammettere che offre una quantità di opzioni di gioco veramente ragguardevole. Prima fra tutte, la possibilità di poter partecipare fino in dieci contemporaneamente, grazie al multitap, creando così la propria squadra e i propri giocatori. Per il resto *NBA Action* non si discosta molto da altre produzioni del genere; sono previsti gli scambi fra i giocatori, la scelta della strategia di attacco e di difesa, il replay, le sostituzioni ecc. Altra nota d'interesse, è la "presenza vocale" nel gioco, di Marv Albert, che accompagna con brevi commenti le azioni più concitate e spettacolari. L'aspetto grafico non è certamente dei migliori, le texture appaiono sporche e poco definite, soprattutto durante le inquadrature ravvicinate. Il vero punto debole del gioco però, è la longevità, se si considera che, una volta presa una certa confidenza con il sistema di controllo, battere gli avversari diventerà fin troppo semplice e ripetitivo.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il sistema di controllo è abbastanza semplice, pur consentendo un numero più che invidiabile di azioni. La risposta ai comandi è un po' secca

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

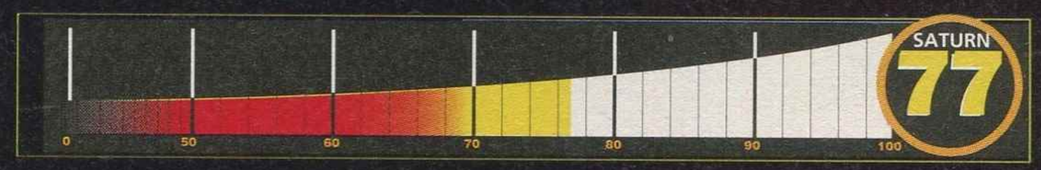
Sporca e molto poco dettagliata, soprattutto durante le inquadrature ravvicinate

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Una volta presa confidenza con il gioco, vincere non si rivelerà un gran problema, anche durante i playoff

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Musiche praticamente inesistenti, effetti sonori leggermente soffocati ma comunque discreti



SOTTO CONTROLLO

Casa: PLAYMATES
N°Giocatori: 1
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 3

SKELETON WARRIORS

Con l'avvento dei giochi poligonali, grazie soprattutto alla presenza delle nuove, potenti console a 32 e 64 bit, sono stati in molti a pensare che titoli come i "semplici" platform bidimensionali avessero i giorni contati (timore, fra l'altro, poco fondato), e che senza qualche elemento di tridimensionalità, un gioco non avrebbe potuto fare molta strada. *Skeleton Warriors* nasce esattamente sotto quest'ottica, presentandosi come un classico gioco a piattaforme dall'interfaccia grafica modernizzata: tutti gli sprite e i fondali sono stati renderizzati, e gli scenari in cui si svolge l'avventura sono stati realizzati in parte con l'aiuto della grafica tridimensionale, dando una certa impressione di "profondità". L'animazione del protagonista, il prode Principe Lightstar, così come quella dei suoi avversari, le creature scheletriche capeggiate da Baron Dark, è abbastanza buona, apparendo fluida e dettagliata. Peccato però, che tutto lo sforzo dei programmatori per creare un buon titolo si sia fermato qui. La ripetitività di mostri e scenari è davvero desolante, così come lo è la meccanica di gioco; uccidere scheletri in continuazione e raccattare i bonus dai loro resti, prima che le ossa che li componevano si riuniscano, è tutto quello che c'è da fare, tentando allo stesso tempo di non farsi colpire. L'uso delle magie e degli attacchi speciali non aggiunge più di tanto all'avventura, dato che tutti gli scontri avvengono a distanza ravvicinata e il giocatore si trova sempre a colpire alla cieca con la spada, rinunciando a qualsiasi dose di tatticismo. A poco servono i bonus stage, rea-

FORZA QUATTRO

SPADA

La classica arma di ogni buon guerriero che si rispetti. Può essere usata in svariate maniere, colpendo le gambe dell'avversario, in carica, e saltandogli sulla testa.

FASCIO D'ENERGIA

Molti scheletri, al momento della morte, rilasciano l'icona che, se presa per tempo, oltre a uccidere definitivamente i mostri può essere usata come arma.

FASCIO TRIPLO

La prima magia di cui viene in possesso il Principe Lightstar. Si tratta semplicemente di un fascio di energia che spara tre colpi, spendendo però solo due punti di magia.

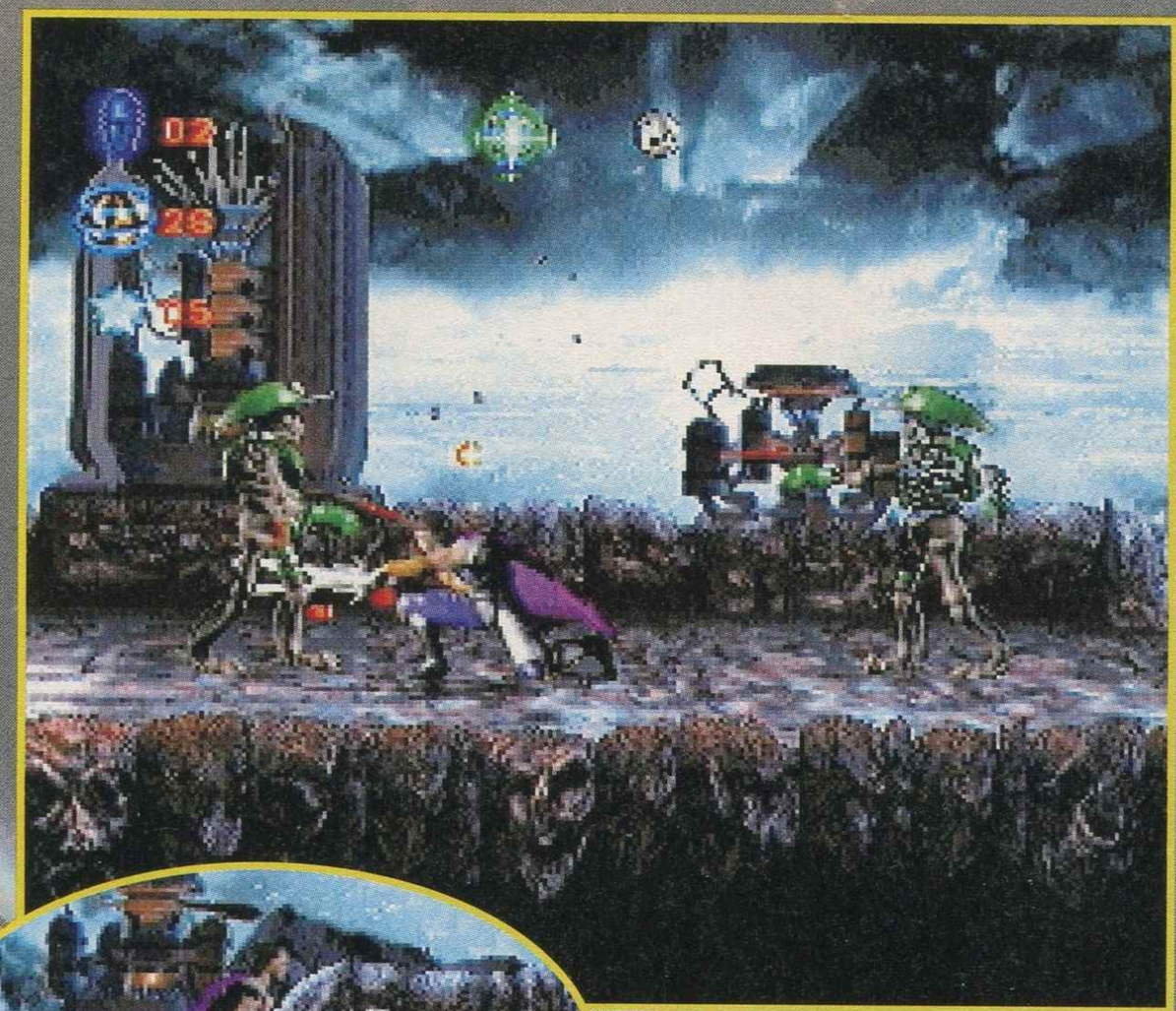
SCIA DI FUOCO

Questa è la seconda magia che entrerà a far parte del nostro bagaglio. Il potere crea una piccola scia di fuoco che colpisce verso il basso.

Potrà anche sembrare divertente, avere a che fare con un'orda di scheletri assetati di sangue, ma in *Skeleton Warriors* le cose non stanno proprio così.

lizzati in stile *Magic Carpet* (fatte, ovviamente, le debite proporzioni), e l'incontro coi boss di fine stage, che passano troppo in fretta da una difficoltà infantile a una decisamente più elevata. In quanto al controllo del personaggio, c'è da dire che pur non essendo male dà una certa impressione di ritardo non tanto nell'uso della spada, quanto nei movimenti veri e propri. Saltare di piattaforma in piattaforma, cosa che tra l'altro si verifica molto raramente dato che la strada è quasi sempe dritta, non sempre è semplicissimo, lasciando al giocatore la tentazione di andare avanti semplicemente correndo, senza esplorare i piani superiori e, ben presto, senza neanche fermarsi più a combattere i nemici. L'assenza di password e l'impossibilità di salvare sono poi il colpo di grazia che *Skeleton Warriors* riceve in quanto a longevità, che di certo non può essere troppo elevata se all'eccessiva somiglianza dei livelli fra loro aggiungiamo il fatto di doverseli rifare daccapo, ogni volta che si termina una partita. Un gioco noioso quindi, che nonostante il gradevole, almeno inizialmente, aspetto visivo, non riesce a dire molto.

• ***Orwell 2000***



Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

La grafica del gioco è decisamente buona, la giocabilità molto meno.

SKELETON WARRIORS

Per chi non lo sapesse, *Skeleton Warriors* è una conosciuta e aprezzata serie animata americana, da poco tradotta e presentata anche sul mercato europeo, Italia compresa. È proprio da questa saga che il gioco prende spunto, anche se bisogna ammettere che poco o nulla del cartone animato è stato riportato. L'aspetto sicuramente migliore di questo titolo è la grafica, totalmente renderizzata e con l'aggiunta di alcuni elementi tridimensionali che danno al tutto un aspetto intrigante. A parte questo però, i punti a favore sono finiti, lasciando spazio a difetti così marcati da rendere questo platform/picchiaduro praticamente ingiocabile. Livello dopo livello, si ha sempre la sensazione di non procedere mai "realmente", ed è praticamente impossibile distinguere un punto di gioco da un altro, all'interno dello stesso stage. Il concept poi è vecchio, si avanza di qualche passo, si uccidono i nemici e si ritorna ad avanzare, procedendo così fino alla fine del livello. Sinceramente ci aspettavamo qualcosa di più impegnativo.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il controllo è abbastanza semplice e immediato, anche se la risposta ai comandi del personaggio è legnosetta

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

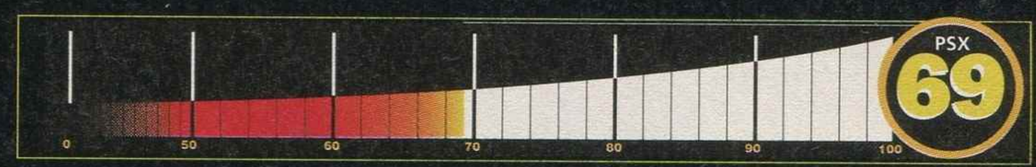
Buone le renderizzazioni e gli elementi tridimensionali, paesaggi scarni e molto ripetitivi.

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Affrontare alcuni livelli può essere veramente ostico, a volte invece basta correre tutto il tempo per completare uno stage

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

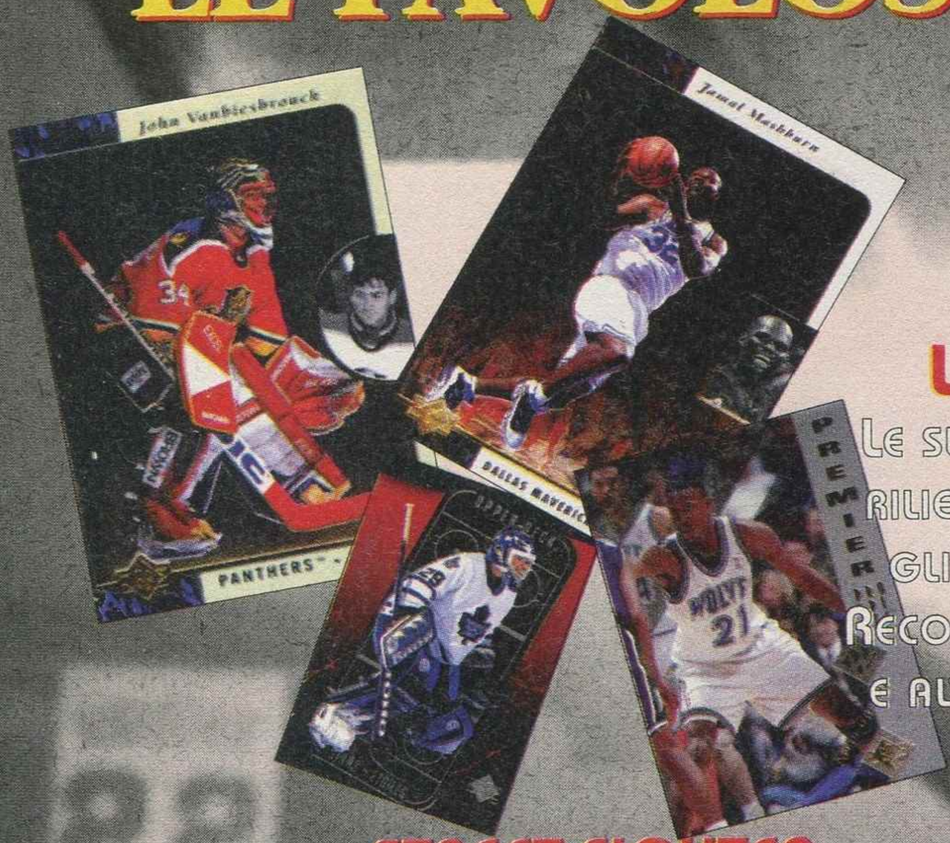
Accompagnamenti musicali passabili, effetti sonori gracchianti e monotoni



SOTTO CONTROLLO

N.B. il joypad è parzialmente riconfigurabile

LE FAVOLOSE CARD UPPER DECK



NOVITA' !

SP HOCKEY 96
SP BASKET 96

240 CARD PER BOX

L. 240.000 PER BOX.

LE SUPER CARD ORO E ARGENTO IN RILIEVO ! SET SPECIALI, CARD INTAGLIATE, OLOGRAMMI, "GRETZKY RECORD" CARD O "M. JORDAN SET" E ALTRO ANCORA. IMMANCABILI !!!

PREDICTOR

PIÙ PESANTI, FULL BLEED, INSERTI ORO !

SERIE 1 L. 144.000

BEN 432 CARD

SERIE 2 L. 72.000

216 CARD

SPECIAL PREDICTOR CARD, AWARD EDITION CARD E ALTRE CARD SPECIALI. ...E CONTINUA LA "GRETZKY RECORD" COLLECTION !

STREET FIGHTER L. 39.000

Continua la saga! 288 card con le immagini del film e le mosse speciali del videogame

RACCOGLITORE DEDICATO L. 12.000

NHL HOCKEY 95/96 L. 96.000

Ben 480 card del campionato NHL. Trova le card del "Wayne Gretzky" insert set !

RACCOGLITORE DEDICATO L. 12.000

HOCKEY 95 SP L.190.000

Serie speciale di card dell'hockey NHL 256 card di altissima qualità con inserti oro e argento

BASKET 95/96 Serie 1 L. 45.000

300 card della nuova raccolta NBA. Cerca le 9 card NBA Extremes argentate e le 4 card dorate Michael. Jordan Collection.

BASKET 95/96 Serie 2 L. 45.000

300 fantastiche card NBA con 9 splendidi ologrammi.

RACCOGLITORE DEDICATO 1/2 L. 12.000

"HE'S BACK"

MICHAEL JORDAN SET L. 8.000

La bellissima raccolta completa di 9 card dedicate al ritorno del più GRANDE !

JOE MONTANA SET L. 45.000

Il set completo del giocatore che ha scritto la storia del Football Americano.
45 card in un elegante cofanetto.

GRIDIRON

FANTASY FOOTBALL GAME

Il primo gioco di carte da collezione con il quale potrete mettervi nei panni di un giocatore e fare splendide partite di Football Americano.

Starter Deck L. 15.000

60 carte per iniziare a giocare

Buste Espansione L. 5.000

(aquisto minimo di 5 buste contenenti 12 carte cadauna).

WORLD CUP U.S.A. 94 L. 50.000

156 card dedicate ai giocatori del mondiale americano raccolte in una riproduzione reale dell'armadietto dello spogliatoio dei calciatori.

SUMO DUDES L. 36.000

Simpatico gioco da fare con gli amici con i personaggi Manga. Contiene 96 dischi e 24 slammer di alluminio.

RING BINDER L. 20.000

Il raccoglitore personalizzato Upper Deck con 20 fogli già pronti per catalogare le card.

SET 10 FOGLI AGGIUNTIVI L. 3.500

VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 02/66105090

CARDMANIA

Contributo spedizione: Posta a peso / Corriere L. 17.000
Ordine minimo L. 39.000

Questa pagina è un servizio per i lettori della rivista

SUIKOEMBU

Casa: DATA EAST
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 7

Ambientato nella Cina del medioevo, ecco arrivare questo picchiaduro della Data Est, sviluppato, ironia della sorte, sul sistema ST-V della Sega, e uscito in sala giochi diversi mesi fa col nome di *Dark Legend*. Per Playstation ha il nome della versione giapponese, cioè *Suikoembu*. Scegliendo tra uno degli undici guerrieri a disposizione, si dovrà sconfiggere tutti gli altri e poi vedersela col tirapiedi del boss finale, prima di affrontare il cattivone in persona: un crudele fantasma decisamente pericoloso. Il gioco ha più che qualcosa da spartire con la mitica saga di *Samurai Shodown* (diciamo pure che i ragazzi della Data East hanno copiato di bella), i vari combattenti si difendono e attaccano, durante la battaglia, con l'ausilio di spade, sai, lance, nunchaku e così via. Si può anche decidere di combattere senza armi, nel qual caso i lottatori ricorreranno all'uso delle mani nude. Altra caratteristica comune con il gioco SNK è rappresentata dal fatto che, quando i due contendenti si allontanano, la visione verrà ampliata per permettere di seguire meglio l'azione, per poi zoomare di nuovo quando i due sprite si avvicinano nuovamente.
Dal punto di vista tecnico, il lavoro svolto è abbastanza buono: le dimensioni dei personaggi sono discrete, così come discrete sono le animazioni. L'unica pecca dei fondali è che, pur essendo decisamente evocativi, sono completamente statici e mancano quindi di quel qualcosa di indecifrabile in più che non avrebbe certo guastato.
Per ciò che concerne gli undici personaggi a disposizione del giocatore va detto che, oltre a possedere un buon numero di tecniche segrete, sono decisamente ben assortiti, visto che alcuni di loro hanno a disposizione tecniche a dir poco strambe, se non ci credete guardate il tizio che utilizza rane e sogliole per attaccare!). Il sonoro, pur non essendo eccelso, svolge il proprio dovere, senza infamia e senza lode, così come gli effetti sonori e le digitalizzazioni delle voci dei diversi guerrieri. In definitiva, questo *Suikoembu* è un titolo abbastanza valido che riesce ad avere un minimo di spazio su PSX, dove i picchiaduro in 2D degni di tale nome sono solo due, cioè *Darkstalkers* e *Street Fighter Zero*, ma che se fosse uscito su una console come il Neo-Geo, dove la concorrenza è più che spietata, sarebbe stato snobbato da tutti.

• *Pi Chan*

Si ringrazia Future Games (MI)

Le schermate di fine scontro non esulano dal classico commento nippo.

SUIKOEMBU

A parte le due conversioni più che ottime dei già citati *Street Fighters Zero* e *Darkstaklkers* (a dir la verità, più il primo che il secondo) in questo genere di giochi su PSX non è che sia uscito molto. Sia *X-Men* che le conversioni dei titoli SNK (primo fra tutti *The King Of Fighters '95*) sono già state posticipate milioni di volte, probabilmente per problemi di memoria, e sia *Street Fighter Zero 2* che *Marvel SuperHeroes* non saranno pronti che per la fine di quest'anno, o almeno così si spera. Tutti gli appassionati di questo genere di giochi non possono quindi permettersi tanta scelta, e un titolo come *Suikoembu*, che forse una volta non sarebbe stato nemmeno preso in considerazione, merita quindi almeno un'occhiata: in fondo non è così male, visto che può contare su una discreta grafica e una serie di personaggi abbastanza divertenti da usare. Se però siete abituati agli ultimi capolavori Capcom o SNK e non accettate compromessi, non guardate da questa parte, visto che *Suikoembu* non regge al minimo confronto con i titoli sopracitati.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

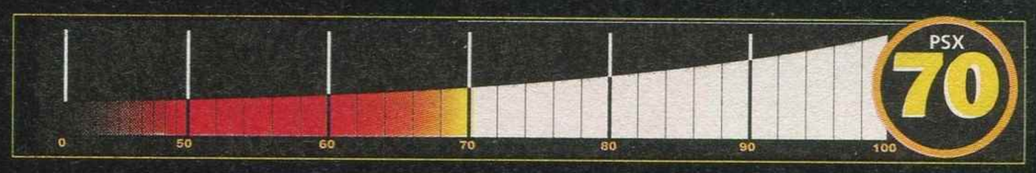
PLAYSTATION

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Facile da giocare e buona risposta ai comandi

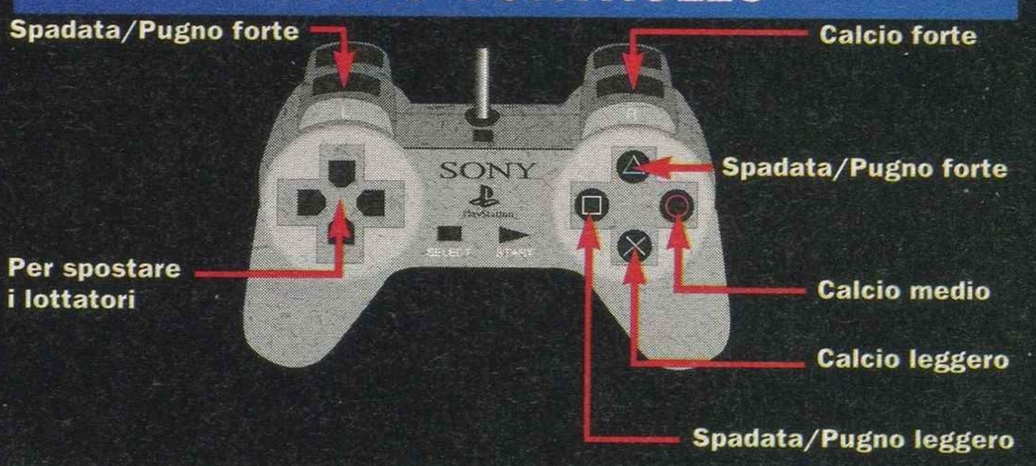
GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Gli sprite non sono minuscoli e neanche male animati. Peccato che i fondali siano troppo statici

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Undici personaggi, buona quantità di mosse e sette livelli di difficoltà

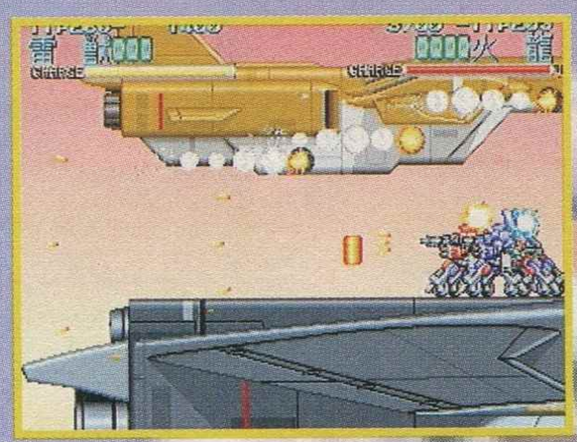
SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Musiche ed effetti ben realizzati



SOTTO CONTROLLO



Casa: XING
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 4

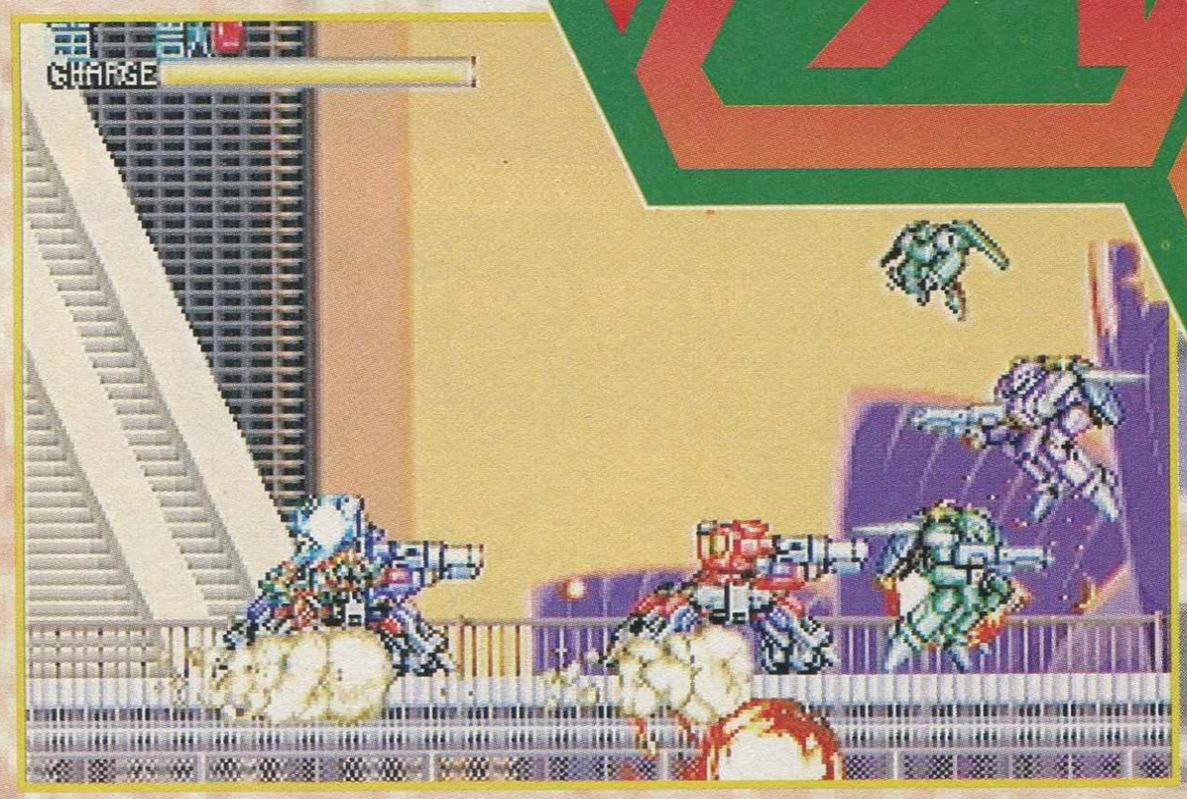

Lo stile di gioco tipico viene "rivoluzionato" da alcune interessanti opzioni.

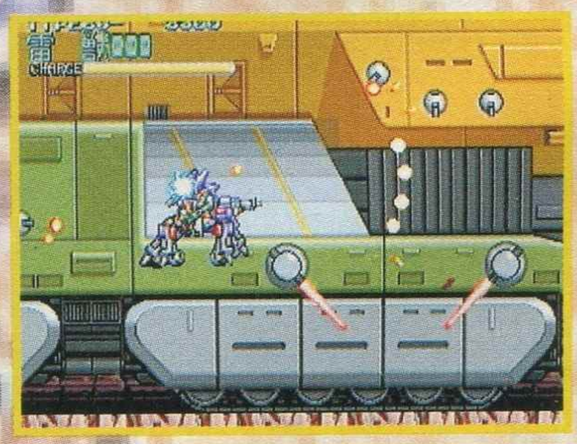
L'aspetto grafico non si può certo definire il punto di forza del gioco.

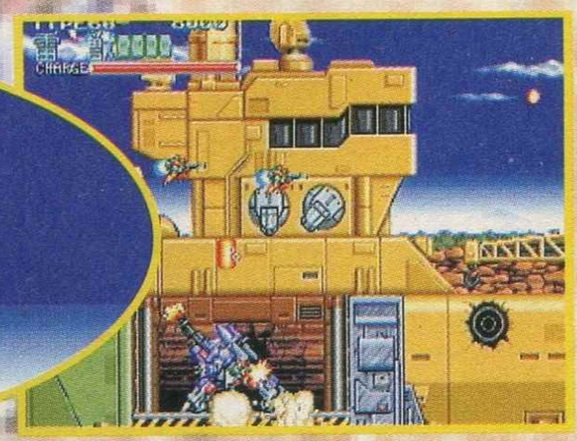
A volte si ha l'impressione di giocare su SNES, ma la giocabilità è buona.

WOLF FANG

Con due anni di ritardo rispetto alla realizzazione del coin-op, arriva su PlayStation, per cortesia della Xing, la conversione dello sconosciuto *Wolf Fang* targato Data East. Si tratta di uno sparatutto che vede come protagonisti giganteschi robot, impegnati nel portare a termine varie missioni di diversa difficoltà. In maniera originale, rispetto al solito, avremo la possibilità di scegliere il percorso da effettuare, selezionando lo stage (Hard o Easy) successivo al livello completato: in questo modo, fra l'altro, influenzeremo (seguendo un plot preordinato) l'andamento delle vicende, che si concluderanno, a seconda delle nostre scelte, con differenti scene animate. La vera novità del gioco, però, non risiede nell'insolita scelta, come mezzi di distruzione, dei sosia di Gundam al posto degli abusati caccia stellari. Quello che veramente risalta, infatti, è la possibilità di poter letteralmente assemblare il nostro mezzo, mettendo insieme il corpo, le braccia e le gambe per un totale di 64(!) combinazioni diverse, ognuna evidenziata dal proprio numero di riconoscimento, per permettere al giocatore di ritrovare rapidamente la preferita. Ovviamente, la scelta dei "pezzi" deve essere eseguita con cura, in quanto le decisioni (ma per i più pigri sono già pronti quattro robot pre-impostati) influiranno sulla parte giocata, rendendo i mech più lenti o più veloci, a seconda del fatto che la scelta si sia orientata sulla potenza nel salto o sulla rapidità nei movimenti. Anche l'aspetto dei mech subirà variazioni a seconda della selezione, potendo sfoggiare un classico paio di "gambe" o una base di trasporto su sei ruote, piuttosto che un supporto mobile simile alle zampe di un ragno o addirittura una propulsione su cuscini d'aria. La scelta del corpo, invece, influenzerà il tipo di smart-bomb a nostra disposizione: si va dalla tempesta di fuoco alla serie di razzi a ricerca, passando per





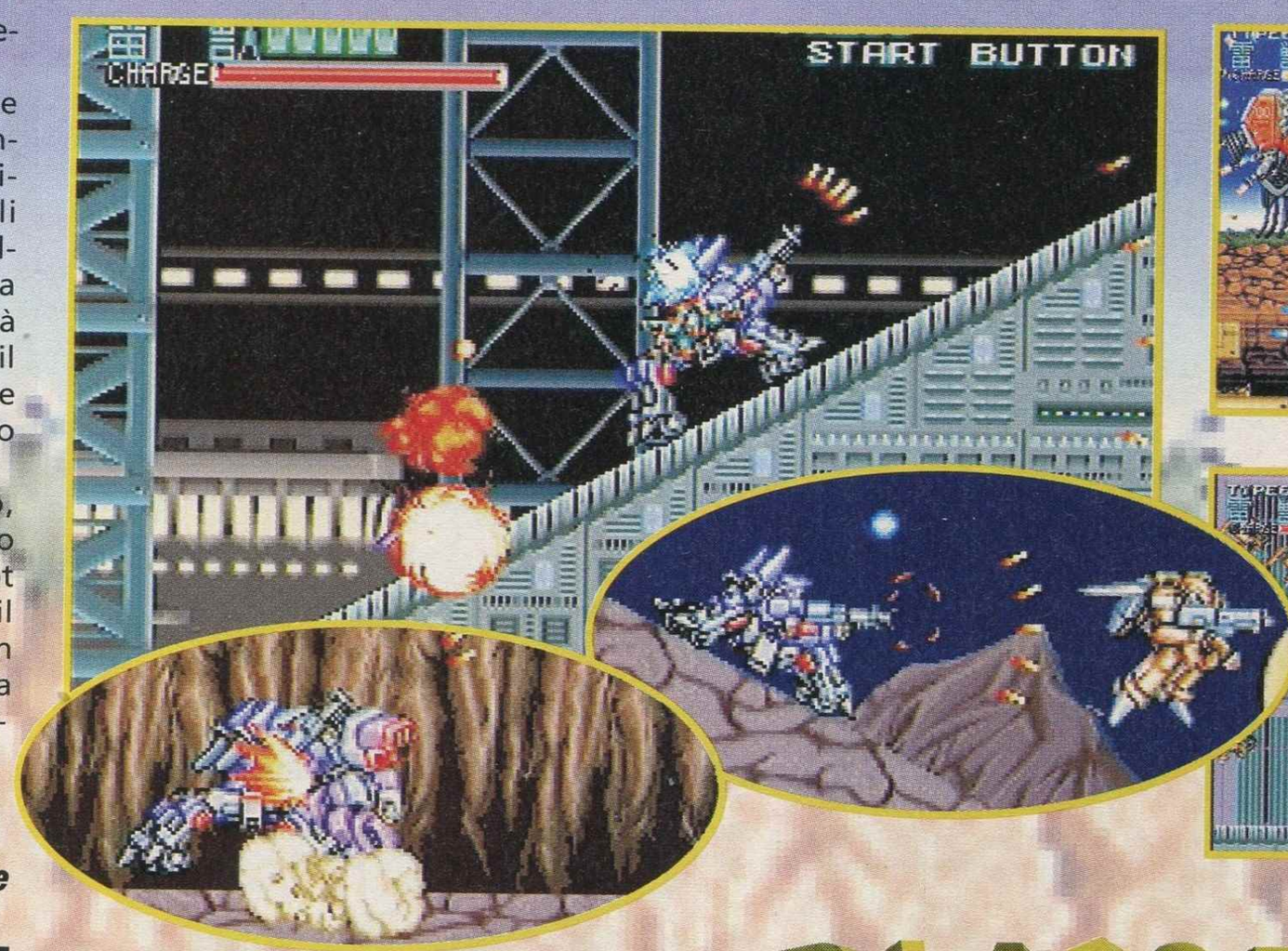


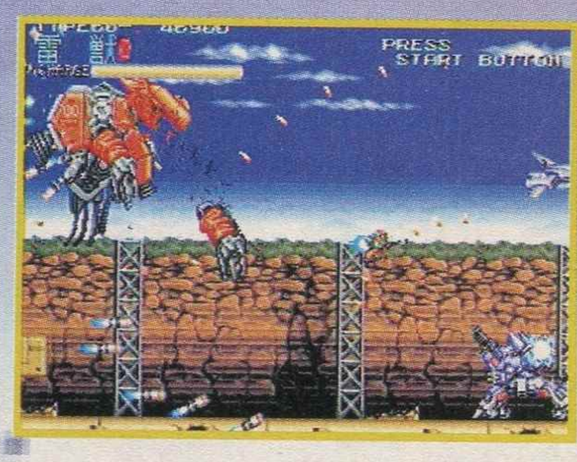
ATTIVATE I DISPOSITIVI DI DIFESA

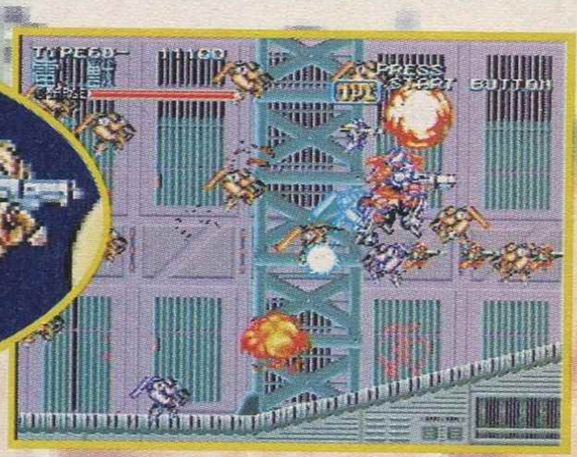
Nella base dei nemici, i protagonisti del gioco ricevono una calorosa accoglienza, contraccambiata da quest'ultimi in maniera adatta

un'arma in grado di coprire l'intero schermo.
La scelta delle braccia da usare contro i nemici, infine, corrisponde a un differente tipo di munizioni (chiaramente potenziabili con i power-up sparsi per il livello), oltre che a una diversa arma per lo scontro ravvicinato: si avrà quindi il classico sparo a raggio, il potente laser unidirezionale, le granate che esplodono contatto o il plasma circolare.
Bisogna fare attenzione, però, perché dopo un determinato numero di colpi incassati, il robot andrà in pezzi: in questo caso, il pilota continuerà la battaglia con una stazza (la sua) e una potenza di fuoco molto ridotta, che lasciano poche speranze di vittoria e di sopravvivenza.

• *Gearloose*







Si ringrazia Astrocomputer - Roma

WOLF FANG

La prima impressione che si ha giocando a *Wolf Fang* non è propriamente positiva, per via, principalmente della grafica un po' grossolana. La grande giocabilità di questo titolo, però, si rivela immediatamente, riuscendo a colmare il "buco" audiovisivo. L'idea di costruire il proprio mech è decisamente buona e lo schema di gioco, piuttosto vario, rende l'insieme ancor più divertente. Pur potendo contare su diversi bivi, però, la longevità viene minata dai crediti infiniti, che permettono di completare il gioco in un breve lasso tempo. La Xing, comunque, segna un punto proprio favore mettendo a disposizione dei giocatori sia l'audio in versione originale ("Arcade") che quello remixato per l'occasione ("Playstation"), e quindi presentando una parte sonora che risulta, fin dalla sequenza iniziale, appropriata e divertente. Passato sotto silenzio all'uscita coin-op, *Wolf Fang* merita sicuramente un'occhiata, soprattutto da parte degli appassionati in cerca di novità.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

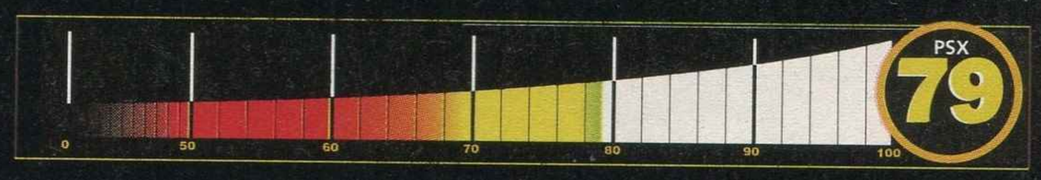
PLAYSTATION

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Anche nei momenti di confusione, la manovrabilità del personaggio risulta assolutamente istintiva e precisa

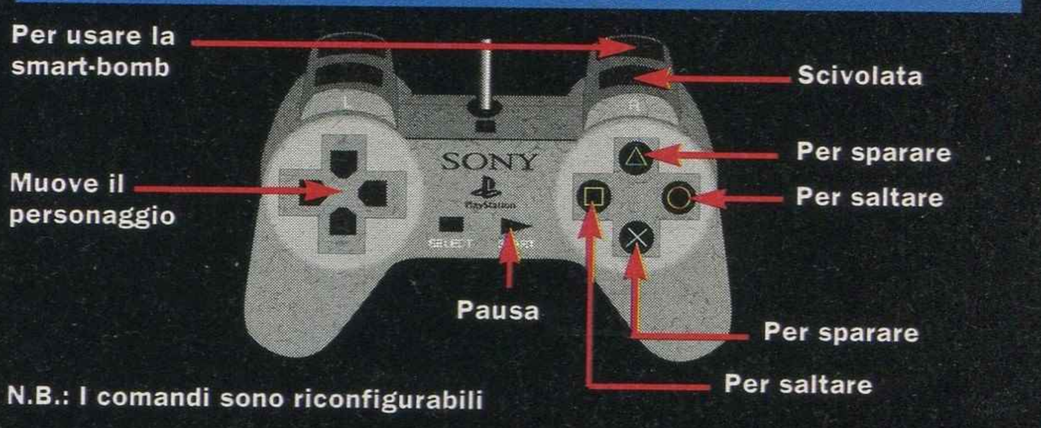
GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Pulita e ben definita, anche se troppo scarna per la Playstation e, ogni tanto, afflitta da alcuni rallentamenti

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
I bivi e i quattro livelli di difficoltà riescono a bilanciare un po' lo scompenso dovuto ai crediti infiniti

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Buone le musiche, orecchiabili e mai fastidiose. Gli effetti si mantengono sugli standard del genere



SOTTO CONTROLLO

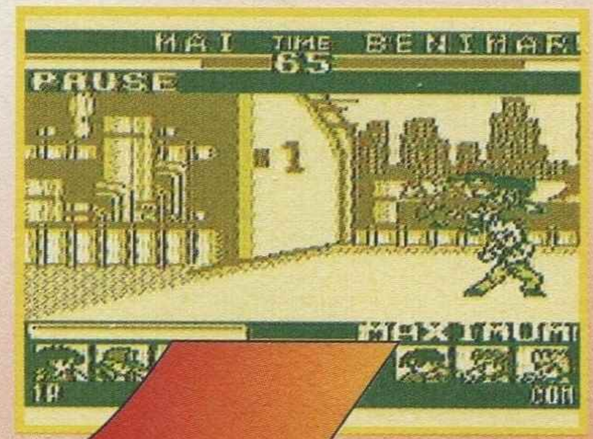


N.B.: I comandi sono riconfigurabili

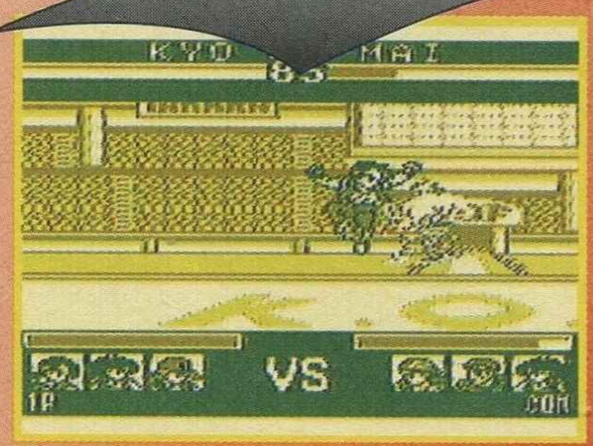
Casa: TAKARA
N°Giocatori: 1/2 LINK
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

Per quanto tutte le attenzioni dei fan della Nintendo siano più che mai rivolte all'imminente uscita giapponese del Nintendo 64 e alle voci che circolano sul misterioso progetto Atlantis (cioé dello sviluppo di un nuovo portatile a colori), ci sono ancora delle Software House che continuano a sfornare prodotti di qualità per le "vecchie glorie" della grande N. La Takara, casa di grande esperienza sulle console Nintendo, è sicuramente una di queste e, ancora una volta, ci propone una conversione di un picchiaduro della SNK, e in particolare uno dei più belli recentementi usciti, *King of Fighters '95*. Questo titolo (precisamente la sua prima edizione) si rivelò essenzialmente innovativo per la formula utilizzata nei combattimenti: infatti, al posto del solito "uno contro uno" alla meglio di tre round, *KOF* propone la formula tre contro tre, in sfide comunque singole, senza distinzione di round, con l'unica regola del "chi vince resta". Utilizzando questo metodo di gioco, la seconda peculiarietà di questo titolo è riposta nel gran numero di personaggi presenti, che dai ventiquattro originali, sono passati a quindici nella versione Gameboy (per ovvi limiti della macchina che comunque sfrutta una cartuccia a 4 Megabit). Questi lottatori sono stati però riprodotti in maniera maniacale, in quanto tutte le loro mosse speciali (comprese le super) sono state incluse in questa mini cartuccia, con una dovizia di particolari davvero notevole. È stata poi mantenuta anche la possibilità di evitare i colpi e di "caricare" una barra supplementare di energia per infliggere un maggior numero di danni. Avendo tagliato alcuni personaggi, non è rimasta la possibilità di scegliere un team completo, ma è consentito solo di crearselo, scegliendo tre dei quindici lottatori disponibili. I due pulsanti svolgono bene il loro compito e permettono anche un'ampia gamma di attacchi "normali", la cui forza dipende dal tempo di pressione del tasto. Insomma, tanto di cappello alla Takara che è riuscita a portare sul piccolo Gameboy lo stesso, eccezionale feeling del gioco originale.

• *Air*



THE KING OF Fighters '95



Lo spirito del gioco, e la giocabilità sono rimasti pressoché inalterati.

I personaggi sono stati deformati per ovvi motivi di spazio.

KING OF FIGHTERS '95

Dopo l'apparizione di *Toh Shin Den* su Gameboy, era lecito potersi aspettare qualunque altra conversione. È però bello vedere che tra tanti picchiaduro, la Takara (già responsabile dell'ottima conversione sul portatile Nintendo di *Fatal Fury Special*) abbia deciso di pubblicare questa simpatica versione di *King of Fighters '95*, davvero ben realizzata per i limiti di questo portatile. Tanto, infatti, è stato l'impegno dedicato all'inserimento di tutte le caratteristiche presenti nel gioco originale, soprattutto per quel che riguarda la varietà delle mosse speciali, che sono state interamente implementate. Anche dal punto di vista grafico e sonoro ci troviamo di fronte a una eccellente conversione che, utilizzando il tipico stile giapponese "Super Deformed", da una immagine credibile dei numerosi personaggi. Se amate i picchiaduro e giocare mentre andate in giro, non potete assolutamente lasciarvi sfuggire questa incredibile conversione.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

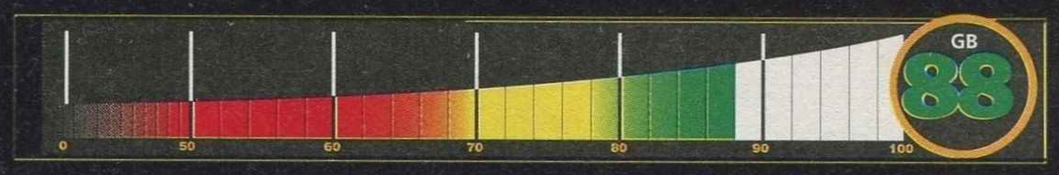
GAME BOY

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Anche se con soli due tasti, alla Takara sono riusciti a inserire tutta la giocabilità dell'originale

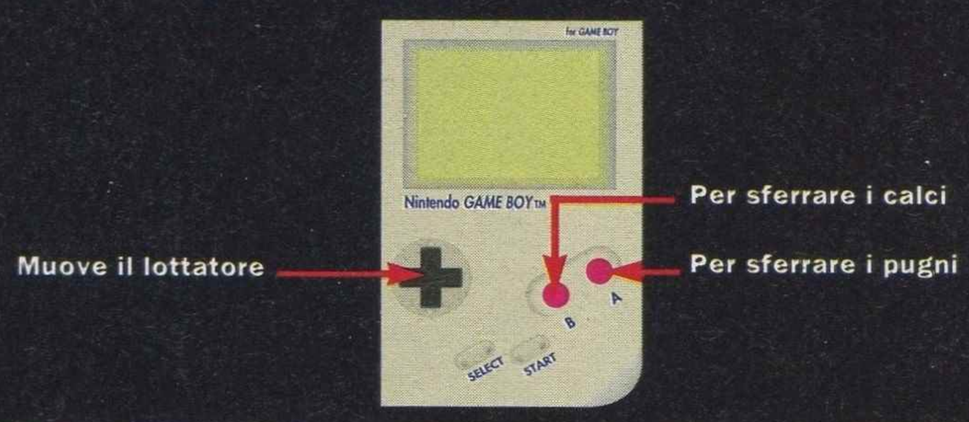
GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Animazioni e realizzazione grafica di livello impeccabile

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Tre livelli di difficoltà e quindici personaggi parlano da soli

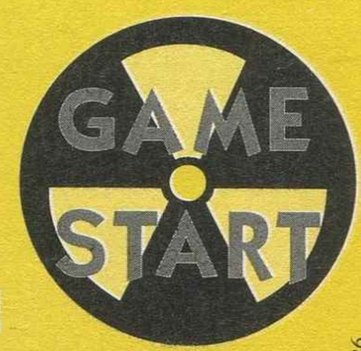
SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Certo manca il parlato mà siamo sempre su di un Gameboy



SOTTO CONTROLLO



GAME START



VIA BONACINI, 154 - 41100 MODENA - TEL/FAX (059) 37.09.67

I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE

GAME START V. BONACINI, 154 41100 MODENA TEL/FAX (059) 37.09.67 ORARIO 9.30 : 13.00 / 15.00 : 19.30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

SUPERNINTENDO

FEVER PITCH SOCCER	70.000
INTERNATIONAL SOCCER DELUXE	110.000
WATERWORLD	110.000
JURASSIC PARK	270.000
NBA GIVE & GO	109.000
IZZY FOR OLYMPIC QUEST	70.000
HAGANE	65.000
DOOM	105.000
NHL 96	105.000
CLAYFIGHTER 2	60.000
SECRET OF THE STARS	109.000
LAMBORGHINI	105.000
ILLUSION OF GAIA	90.000
TURBO TOONS	85.000
SUPER TURRICAN 2	79.000
BUST A MOVE	105.000
SUPER ADVENTURE ISLAND	69.000
TROY HAYKMAN FOOTBALL	55.000
BATMAN FOREVER	75.000
SPARKSTER	60.000
SPAWN	109.000
VEGAS STAKES	89.000
CUT THROAT ISLAND	105.000
ZELDA	65.000
NFL QUARTERBACK CLUB 96	119.000
FRANK THOMAS BASEBALL	119.000
POWER RANGERS FIGHTING EDIT	119.000
GP 1	95.000
DEMONS CREST	69.000
STREET RACER	75.000
TIN TIN	119.000
SUPER BC KID	65.000
BIG SKY TROOPERS	75.000
NBA LIVE 96	109.000
NHL 95	59.000
DEMOLITION MAN	69.000
VORTEX	59.000

PLAYSTATION

RESIDENT EVIL	115.000
RIDGE RACER REVOLUTION	109.000
ADIDAS POWER SOCCER	105.000
ROAD RASH	89.000
NBA LIVE 96	89.000
WING COMMANDER 3	89.000
FADE TO BLACK	109.000
OLIMPIC GAMES	100.000
INT TRACK & FIELD	100.000
3D DECATHLON	100.000
FIFA 96	85.000
F1	TEL.
TEKKEN 2	155.000
THOSHINDEN 2	105.000
NHL FACE OFF	99.000
NFL GAME DAY	99.000
DEFCON V 70.000	
ASSAULT RIGS 70.000	
SKELETON WARRIORS	115.000
SAILORMOON	165.000
MOTOR TOON GP 2	165.000
DOUBLE DRAGON	139.000
IREM ARCADE CLASSIC	130.000
WILLIAMS ARCADE HITS	115.000

MEGADRIVE

STHORY OF THOR	80.000
REVOLUTION X	95.000
FIFA 96	95.000
KICK OFF 3	49.000
DINO DINI SOCCER	49.000
PETE SAMPRAS	75.000
SILVESTRO & TITTI	75.000
NFL QUARTERBACK CLUB 96	115.000

MEGADRIVE

COOL SPOT GOES TO HOLLIWOOD	79.000
DONALD DUCK MAUI MALLARD	79.000
MICROMACHINES 2	69.000
MICROMACHINES 96	105.000
DYNAMITE HEADDY	40.000
GARFIELD	79.000
POCAHONTAS	99.000
NBA LIVE 96	105.000
NBA JAM	39.000
WORLD CUP USA 94	45.000
SUB TERRANIA	59.000
INCREDIBLE HULK	39.000
EX RANZA	39.000
BONKERS	70.000
PSYCHO PINBALL	59.000
GRAND SLAM TENNIS	35.000
POWER RANGERS THE MOVIE	109.000
CUT THROAT ISLAND	99.000
SONIC COMPILATION	65.000
CHAKAN	35.000
GEMFIRE	29.000
SUPER PROBOTECTOR	50.000
BOOGERMAN	79.000
TAZMANIA	35.000
WIZ & LIZ	39.000
LIGHT CRUSADER	59.000
WINTER OLYMPICS	45.000
IZZY OLYMPIC QUEST	75.000
NBA ACTION	60.000
ART OF FIGHTING	60.000
DRAGON FURY	40.000
BATMAN FOREVER	65.000
JAMES POND II	30.000
SPACE HARRIER II	30.000
SYNDICATE	69.000
BARKEY SHUT UP & JAM	39.000

SATURN

STREET FIGHTER ALPHA	95.000
DRAGON BALL Z LEGEND	125.000
D	99.000
CYBERIA	85.000
FIRE PRO WRESTLING	69.000
HOKUTO NO KEN	95.000
X MEN	75.000
IREM ARCADE CLASSIC	115.000
PUZZLE ACTION	109.000
ROMANCE OF 3 KINGDOM IV	60.000
ALONE IN THE DARK 2	109.000
VIRTUA COP	159.000
VICTORY GOAL 96	115.000

PER TITOLI E CONSOLE NON IN ELENCO TELEFONARE

VENDITA E PERMUTA USATO

E' DISPONIBILE L' ULTRA 64.

Progetto grafico: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26

Lollipop

V. RESISTENZA 19/A - LOC. CÀ DI SOLA - CASTELVETRO (MODENA) TEL./FAX 059/702235

PANASONIC 3DO + INTERFACCIA LIT. 380,000

NOLEGGIO E VENDITA VIDEOGAMES E ACCESSORI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

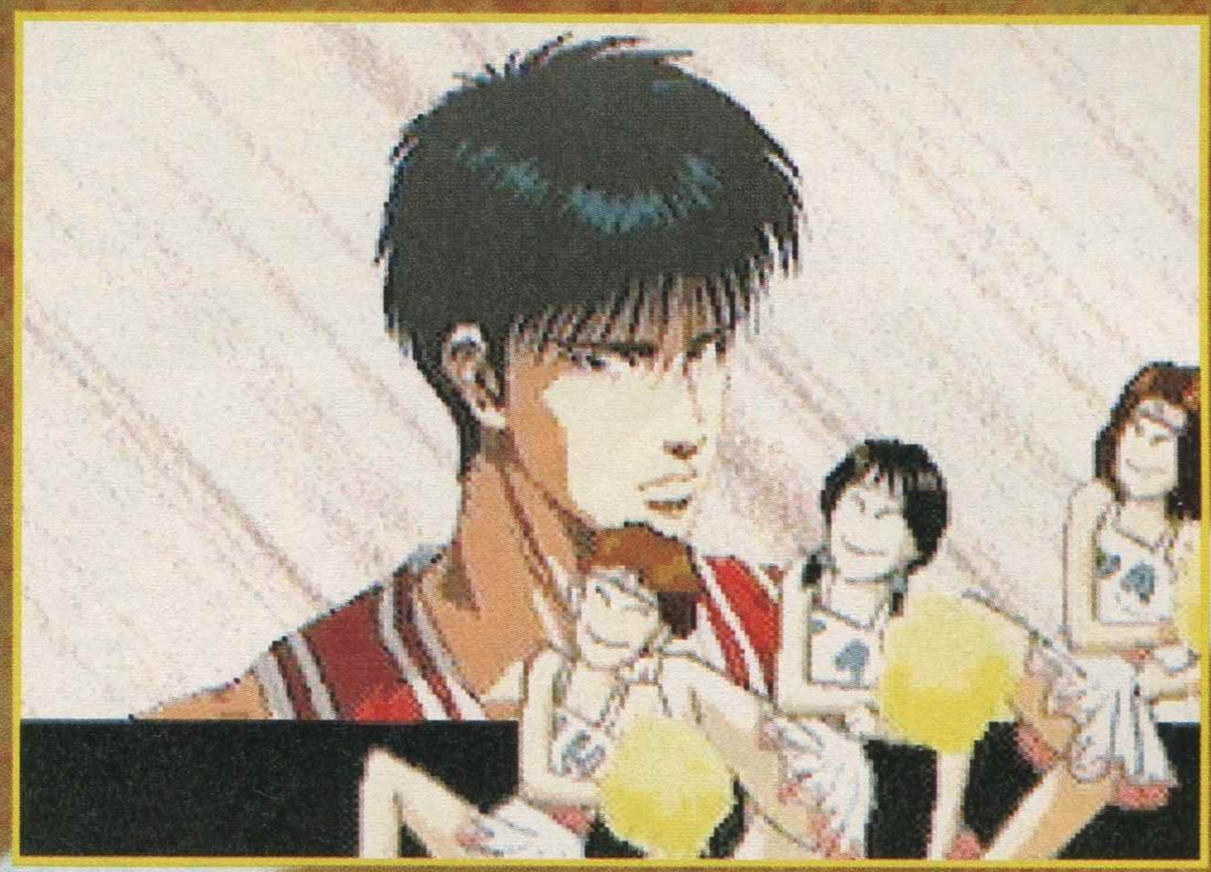
Permuta dell'Usato

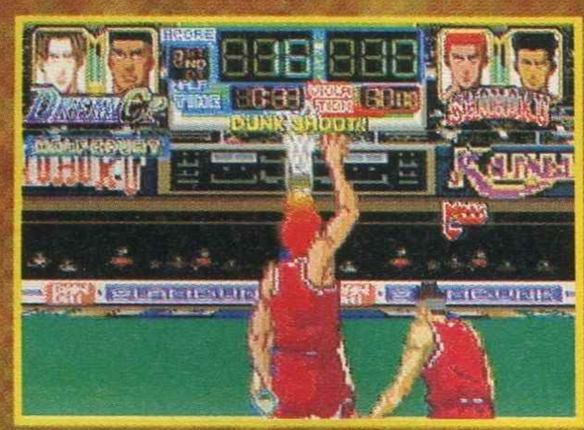
Valutiamo anche il vostro 8 bit

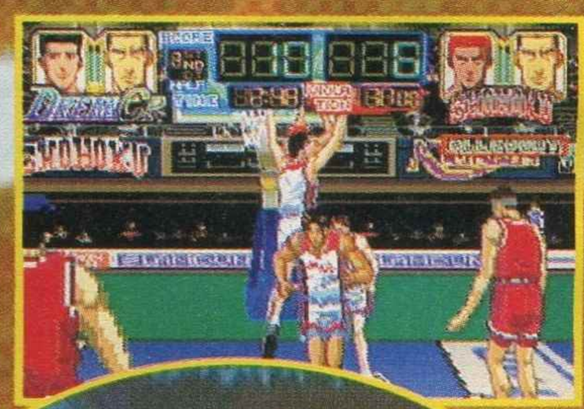
GIOCHI PER 3DO, NEO GEO CD, SEGA CD E MEGA CD DA L. 40.000

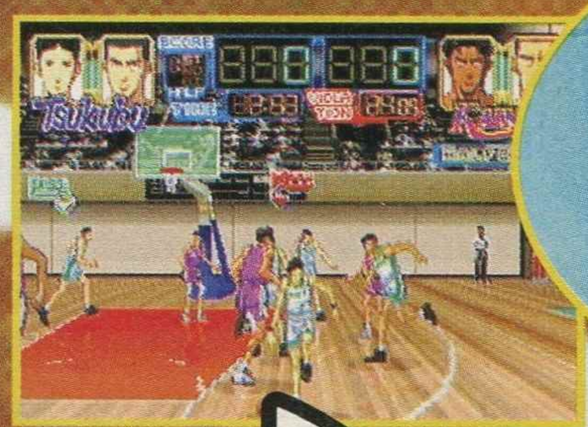
Casa: BANDAI
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

Quando in Giappone un fumetto riscuote un certo livello di approvazione, in genere, dalla serie, viene sempre tratta una serie animata televisiva e, in seguito una serie di film e di gadget vari. In certe occasioni poi, è anche possibile che la serie venga trasposta in videogioco, con risultati, purtroppo, mai ampiamente soddisfacenti. La responsabile di tutto questo è stata in più di un'occasione la famosa Bandai, che detiene i diritti di quasi tutte le trasposizioni videoludiche delle serie animate giapponesi.
Questa volta è stato il turno di *Slam Dunk*, un popolare cartone animato giapponese, tuttora in testa agli indici di ascolto (e purtroppo non ancora apparso in Italia, almeno sul mercato delle videocassette), che tratta delle avventure di una squadra di basket collegiale, nella sua ascesa al successo. Naturalmente, il gioco in questione non è altro che una simulazione cestistica, la cui unica attinenza con la serie televisiva si trova nei numerosi filmati in Full Motion Video e nell'aspetto dei giocatori, tratto dai protagonisti del cartone. *Slam Dunk* utilizza, infatti, la classica visuale prospettica alle spalle della squadra attaccante, con improvvise (e fastidiose) rotazioni quando avviene un cambio di possesso di palla.









SLAM DUNK

La scelta della tattica di gioco è estremamente semplice e chiara, peccato che non influenzi più di tanto il gioco.

I giocatori sono probabilmente gli elementi grafici realizzati in maniera peggiore, data la loro scarsa definizione.

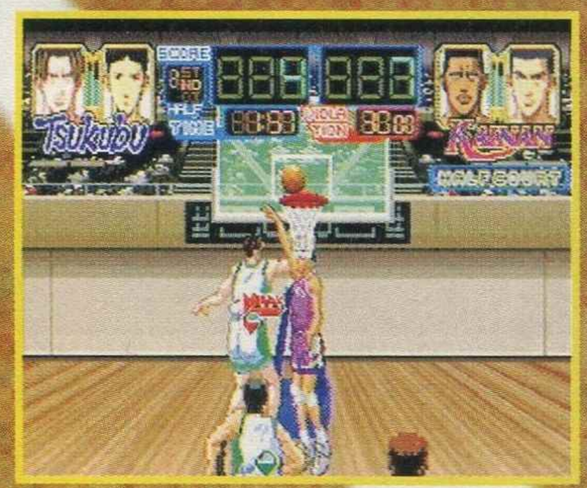
La lotta a rimbalzo è sempre piuttosto casuale e mal realizzata.

In questa schermata potrete decidere la posizione dei vari giocatori.

Inoltre, prima di ogni incontro e durante la partita, è possibile decidere quali giocatori mandare in campo e quale tipo di tattica utilizzare, sia per l'attacco, che per la difesa. I primi problemi, però, cominciano ad apparire non appena si cerca di districarsi con il sistema di controllo: infatti, se le azioni d'attacco sono gestite in maniera piuttosto simile ad altri titoli del genere, la difesa richiede invece un controllo esclusivamente tattico, senza la possibilità di intervenire, in maniera totale, nell'azione. Questa infelice scelta non fa altro che togliere ulteriormente gusto al gioco, che presenta, inoltre, altri gravi difetti, sia dal punto di vista del concetto di fondo, sia dal punto di vista tecnico. Le azioni d'attacco, infatti, dopo le prime due o tre volte cominciano a diventare estremamente ripetitive, a causa della mancanza di possibilità di gioco (si finisce quasi sempre nel segnare fintando il tiro) e non esistono colpi particolarmente spettacolari, plausibili dato il carattere "fumettistico" della serie. Per finire questo triste elenco, non si può dimenticare la poca cura che è stata dedicata alla grafica e al sonoro del gioco, entrambi molto inferiori agli standard già visti su Saturn. Insomma, siamo ancora una volta di fronte a un titolo creato senza alcuna cura, che basa il suo improbabile successo sulla notorietà della serie da cui è tratto.

• *Air*

Si ringrazia Joystick Fun (Milano)



Le entrate a canestro raramente vengono rappresentate da schiacciate.

SLAM DUNK

Che ormai la Bandai ci abbia abituato a giochi di qualità scadente, è piuttosto risaputo, ma, ogni volta che capita di vedere uno dei suoi prodotti, non si può fare a meno di domandarsi come certi titoli vengano programmati. Dopo i due *Gundam* e *Dragon Ball Z* (che comunque può contare su di un nome piuttosto famoso anche in Italia), ecco un'ennesima licenza, tratta da un noto cartone giapponese, sprecata in maniera indegna. *Slam Dunk* appare, infatti, come uno dei peggiori giochi di basket che abbiamo potuto provare, non possedendo nessuna caratteristica positiva e una giocabilità davvero ridicola. Quest'ultimo punto è il peggior difetto che questo gioco possiede, in quanto l'impossibilità di controllare le azioni difensive della propria squadra (se non tramite delle scelte di minima rilevanza) è un aspetto davvero insopportabile. In aggiunta, *Slam Dunk* non è neanche supportato da una buona realizzazione tecnica. Se cercate un titolo di basket sicuramente questo non è quello che fa per voi, anche nel caso in cui siate degli appassionati della serie telvisiva giapponese.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La limitatissima interazione nelle azioni difensive tende a rendere questa parte di gioco estremamente noiosa

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

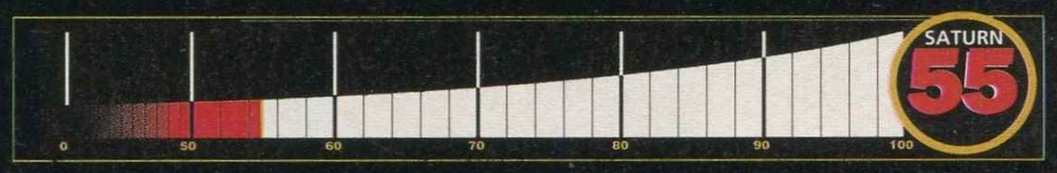
Personaggi e fondali poco definiti, buone le sequenze a cartoon in FMV

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sicuramente non molto facile, ma la ripetitività delle azioni non spinge a giocarlo molto a lungo

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Musichette ridicole ed effetti sonori gracchianti e ripetitivi



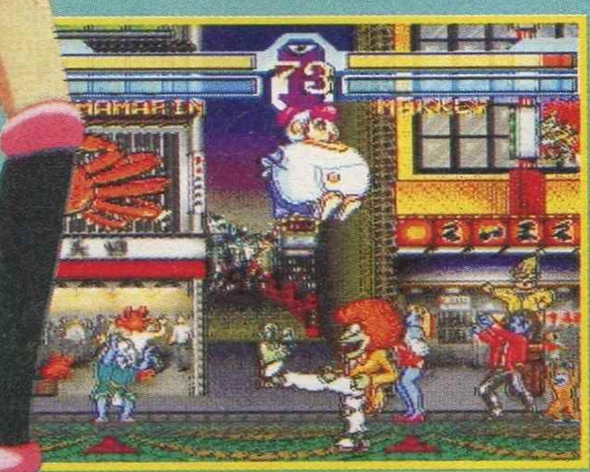
SOTTO CONTROLLO

Casa: DATAM POLYSTER
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

MAKERUNA MAKENDO 2

Sicuramente la Datam Polyster, produttrice di questo *Makeruna Makendo 2*, non è di certo tra le più conosciute case produttici di software che sviluppano titoli per la console a 32bit della Sony.
In ogni caso, visto che in ambito Playstation i picchiaduro bidimensionali di buona qualità si contano sulle dita di una mano, fa sempre piacere vedere che qualcuno tenti di portare il proprio contributo a favore di questa nobile, anche se ormai vetusta, causa. Il titolo in questione, però, fallisce la missione, visto che non riesce a imporsi come era nelle intenzioni: a fronte di una discreta presentazione e di uno stile grafico simpatico e fumettoso, il gioco presenta diverse lacune nei punti cruciali. La prima cosa che balza subito all'occhio quando si inizia a giocare è sicuramente l'esiguo numero di personaggi selezionabili, cioè otto, un numero piuttosto basso se confrontato con tutti i giochi del genere usciti anche qualche tempo addietro; in ogni caso, tutti i personaggi sono dotati di un discreto set di mosse speciali, più o meno bizzarre, che, insieme all'originalità di alcuni dei lottatori, garantisce una discreta varietà. La struttura di gioco è quella classica: vince chi conquista due round su tre, e per farlo potrete utilizzare, oltre alle mosse speciali, gli attacchi con pugni e calci (suddivisi in leggeri o potenti). *Makeruna Makendo 2* include anche degli aspetti piuttosto particolari che, anche se non del tutto originali, meritano comunque di

I fondali richiamano i classici ambienti dei cartoni animati giapponesi.



Oltre alle donnine sono presenti altri curiosi personaggi.

essere menzionati. È possibile infatti, caricando l'apposita barra mediante l'esecuzione delle mosse, infliggere danni molto maggiori agli avversari per un limitato periodo di tempo, durante il quale saremo avvolti da un'aura colorata (possibilità offerta per la prima volta da *The King Of Fighters '94* su Neo-Geo). Inoltre, sempre mediante la sopracitata barra, sarà possibile eseguire una mossa devastante, comunemente chiamata "Super", in grado di infliggere danni molto elevati agli avversari; È possibile anche collegare mosse normali e speciali per ottenere i cosidetti "Chain Combo". Infine, man mano che si guadagna esperienza con le vittorie, aumenterà anche il nostro livello, permettendoci di avere più energia a disposizione durante i combattimenti. La vera grande delusione di questo titolo è la realizzazione tecnica: gli sprite sono veramente piccoli e, soprattutto, hanno un disperato bisogno di animazioni. Come se non bastasse i fondali sono animati pochissimo, piuttosto piatti e realizzati semplicisticamente.
Tutto questo non sarebbe la fine del mondo se solo *Makeruna Makendo* fosse un titolo della prima generazione di giochi sviluppati per SuperNes e non si ostinasse a voler girare su una PSX. Bisogna anche dire che l'intelligenza degli aversari gestiti dalla CPU non è molto elevata, ed è possibile giungere al boss finale (una specie di mummia) usando le stesse mosse ripetute all'infinito. In definitiva questo prodotto avrebbe anche potuto essere una piacevole sorpresa, ma viene penalizzato da una realizzazione pressapochista e da altri difetti che oscurano anche quelle trovate che potevano renderlo decisamente più appetibile.

Pi Chan

Si ringrazia Future Games (MI)

Le bolle di energia sono ormai un classico in ogni picchiaduro e naturalmente questo titolo non fa eccezione.

MAKERUNA MAKENDO 2

Se da una parte questo *Makeruna Makendo 2* ha dalla sua delle trovate abbastanza buone e originali, e lo spirito del gioco è decisamente divertente, dall'altra il modo in cui sono stati realizzati fondali e sprite è decisamente scarso, specialmente se si considera che stiamo parlando di una console che ha dimostrato già di potersela cavare bene anche nei picchiaduro in 2D. Un gioco quindi potenzialmente buono, rovinato da una certa carenza di personaggi selezionabili e da un aspetto grafico certamente non eccelso, oltre al fatto che l'intelligenza degli avversari computerizzati a volte lascia un po' a desiderare. Considerando che sicuramente uscirà qualche titolo più completo, solo chi ha già tutti i titoli del genere usciti precedentemente (compresi ovviamente i due giochi della Capcom) dovrebbe guardare in questa direzione, chiudendo però un occhio sull'aspetto grafico.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

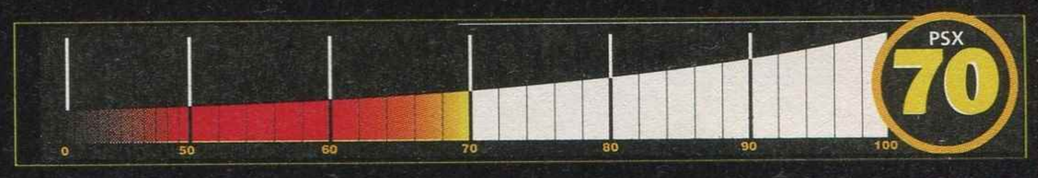
PLAYSTATION

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Sistema di controllo facile e immediato

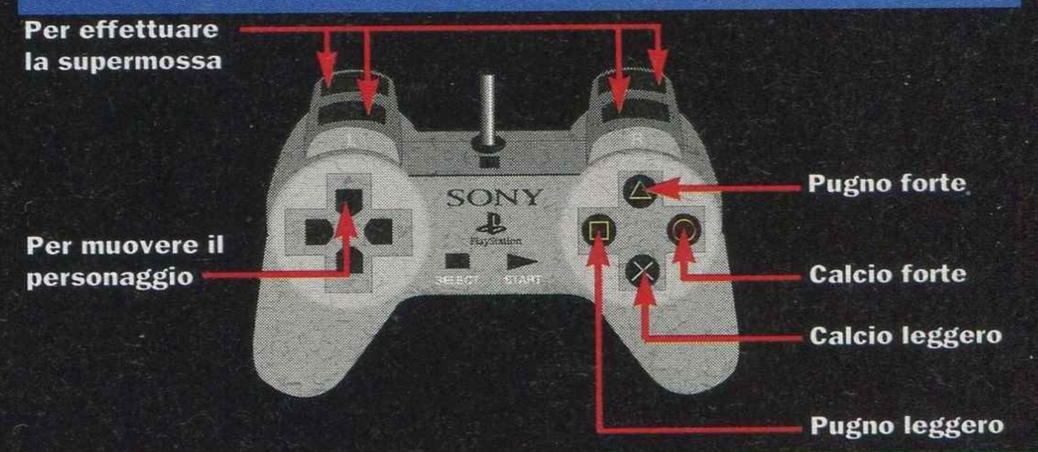
GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Sprite piccoli e poco animati, fondali piatti e mancanza totale di parallasse

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Elementi abbastanza originali e discreta quantità di mosse; peccato ci siano solo otto lottatori

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Sonoro ed effetti nella media



SOTTO CONTROLLO



Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it

orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

BUG (EURO)	99.000
CENTER RING BOXING (usa)	99.000
CHAOS CONTROL (jap)	129.000
CLOCKWORK KNIGHT (EURO)	89.000
CLOCKWORK KNIGHT 2 (EURO)	99.000
CYBER SPEED (EURO)	89.000
CYBER SPEEDWAY (usa)	129.000
CYBERIA (usa)	109.000
D (EURO)	109.000
DAEDALUS (jap)	149.000
DARIUS GAIDEN (EURO)	99.000
DARIUS 2 (jap)	129.000
DARKSEED (jap)	149.000
DAYTONA USA (EURO)	129.000
DEAD HEAT IN GULF (jap)	139.000
DIGITAL PINBALL (jap)	159.000
DOUBLE SWITCH (usa)	99.000
DRAGON BALL Z (jap)	139.000
DRAGON BALL Z 2 (jap)	139.000
EARTH WORM JIM 2 (usa)	115.000
EURO 96 (parlato ITA)	139.000
F1 LIVE INFORMATION (jap)	129.000
FIFA SOCCER 1996 (EURO)	109.000
FORMULA 1 CHALLENGE (EURO)	99.000
GALACTIC ATTACK (EURO)	129.000
GALACTIC ATTACK (usa)	99.000
GALAXY FIGHT (EURO)	99.000
GALE RACER (EURO)	99.000
GE BOCKERS (jap)	99.000
GOLDEN AXE (EURO)	99.000
GOTHA (jap)	129.000
GRADIUS DELUXE PACK (jap)	139.000
GUARDIAN HEROES (EURO)	99.000
HANG ON 96 (EURO)	99.000
HAT TRIK HERO (jap)	109.000
HI-OCTANE (EURO)	99.000
HOKUTO NO KEN (jap)	139.000
JOHNNY BAZOOKATONE (EURO)	89.000
KING OF SPIRITS (jap)	149.000
KINGDOM GRANPRIX (jap)	129.000
LAST GLADIATOR DIGITAL PINBALL (usa)	109.000
LODERUNNER (jap)	129.000
MAGIC CARPET (EURO)	99.000
MANSION OF HIDDEN SOUL (EURO)	99.000
MINNESOTA FATS (usa)	119.000
MORTAL COMBAT 2 (EURO)	109.000
MORTAL COMBAT 2 (usa)	99.000
MYST (EURO)	109.000
MYSTARIA (EURO)	89.000
NBA JAM TURNAMENT EDITION (EURO)	119.000
NHL ALL STAR HOCKEY (EURO)	99.000
NIGHT STRIKER 2 (jap)	129.000
OFF WORLD INTERCEPTOR (EURO)	79.000
PANZER DRAGON (EURO)	129.000
PANZER DRAGON 2 (EURO)	109.000
PARODIUS (EURO)	99.000
PEBBLE BEACH GOLF (EURO)	99.000
RAYER SECTION (jap)	139.000
RAYMAN (EURO)	99.000
REVERTHION (jap)	129.000
REVOLUTION X (EURO)	99.000
ROBOTICA (EURO)	89.000
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 4 (usa)	139.000
SEGA RALLY (EURO)	129.000

Sega Saturn in OFFERTA Speciale!!

Lit. 449.000

SHANGHAI (usa)	69.000
SHINOBI LEGIONS (usa)	109.000
SHINOBI X (EURO)	89.000
SIDE POCKET 2 (usa)	149.000
SIM CITY 2000 (EURO)	99.000
SLAM DUNK (jap)	159.000
SOLAR ECLIPSE (usa)	109.000
STREET FIGHTER ALPHA (usa)	109.000
STREET FIGHTER ALPHA (EURO)	99.000
STEAMGER MASH (jap)	149.000
STREET FIGHTER ZERO (jap)	139.000
THE HORDE (usa)	99.000
THE HORDE (EURO)	99.000
THEME PARK (EURO)	99.000
THUNDERHAWK 2 (EURO)	109.000
THUNDERSTRIKE 2 (usa)	109.000
TOHSHINDEN X (EURO)	95.000
TRUE PINBALL (EURO)	99.000
VALORA VALLEY GOLF (EURO)	99.000
VAMPIRE HUNTER 2 (jap)	139.000
VICTORY BOXING (EURO)	99.000
VICTORY GOAL (EURO)	99.000
VICTORY GOAL (jap)	139.000
VIRTUA COP (EURO)	109.000
VIRTUA COP + PISTOLA	169.000
VIRTUA FIGHTER 2 (EURO)	129.000
VIRTUA FIGHTER REMIX (jap)	139.000
VIRTUA HYDLIDE (EURO)	99.000
VIRTUA RACING (EURO)	99.000
VIRTUA RACING (jap)	119.000
VIRTUA VOLLEYBALL (jap)	159.000
WING ARMS (EURO)	99.000
WIPE OUT (EURO)	95.000
WORLD SERIES BASEBALL (usa)	129.000
WORMS (EURO)	99.000
X-MEN (jap)	139.000

Gli Accessori per Sega Saturn

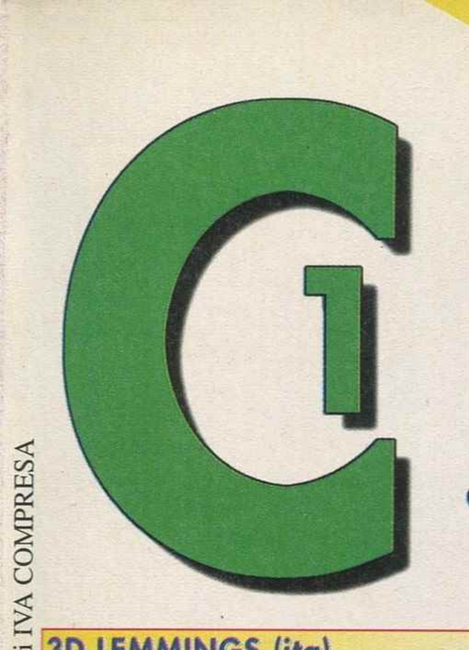
ACTION REPLAY + ADAT.UNIV.+MEMORY 8MB	99.000
ADATTATORE UNIVERSALE	49.000
JOYPAD	59.000
JOYPAD EXPLORER	39.000
JOYSTICK HORI FIGHTING STICK	99.000
JOYSTICK VIRTUA STICK	109.000
MEMORY CARD	59.000
MODULO MPEG/VIDEO CD	429.000
PISTOLA	69.000
SATURN EURO PAL	449.000
VOLANTE	139.000
MODULATORE PAL-RF (antenna)	39.000
JOYPAD RAGGI INFRA (coppia)	79.000
CAVO SCART	29.000

LIT. 139.000

ACQUISTA 2 GIOCHI!
Sconto 8%
ACQUISTA 3 GIOCHI!
Sconto 12%
ACQUISTA 5 GIOCHI!
Sconto 15%

LIT. 169.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. Prezzi IVA COMPRESA



COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it

orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

SUPER OFFERTA LUGLIO

ACQUISTA 2 GIOCHI! *Sconto 8%*
ACQUISTA 3 GIOCHI! *Sconto 12%*
ACQUISTA 5 GIOCHI! *Sconto 15%*

Sony Playstation in OFFERTA *Speciale!!*

DISPONIBILE LA MODIFICA UNIVERSALE PER UTILIZZARE QUALSIASI GIOCO SU QUALSIASI PLAYSTATION
TELEFONA SUBITO!! 051 - 343504

3D LEMMINGS (ita)	97.000
A4 EVOLUTION (jap)	139.000
ACTUA SOCCER (ita)	89.000
ADIDAS POWER SOCCER (ita)	99.000
AGILE WARRIOR (ita)	99.000
AIR COMBAT (ita)	99.000
ALIEN TRILOGY (ita)	99.000
ALONE IN THE DARK (ita)	99.000
ASSAULT RIGS (ita)	95.000
BOXER'S ROAD (jap)	109.000
CHESSMASTER 3D (usa)	99.000
COSMIC RACE (jap)	139.000
CRAZY CLIMBER (jap)	159.000
CRAZY IVAN (ita)	79.000
CRITICOM (ita)	99.000
CRITICOM (usa)	115.000
CYBERSLEAD (ita)	95.000
CYBERSLEAD (jap)	105.000
CYBERSLEAD (usa)	97.000
CYBERSPEED (ita)	108.000
CYBERSPEED (usa)	129.000
D (ita)	99.000
DEFCON 5 (ita) Testo e Parlato ita	99.000
DEFCON 5 (usa)	108.000
DESCENT (ita)	99.000
DESTRUCTION DERBY (ita)	99.000
DISCWORLD (ita)	95.000
DOOM (ita)	89.000
DRAGON BALL Z (jap)	105.000
DRAGON BALL Z 2 (jap)	169.000
EXECTOR (jap)	99.000
EXTREME GAMES (ita)	98.000
EXTREME PINBALL (ita)	99.000
FIFA SOCCER 1996 (ita)	89.000
GALAXIAN 3 (jap)	146.000
GALAXY FIGHT (ita)	99.000
GEOM CUBE (usa)	105.000
GEX (ita)	99.000
GOAL STORM (ita)	99.000
GOEMON WARRIOR (jap)	149.000
GUNDAM (jap)	125.000
GUNNER'S HEAVEN (jap)	125.000
HARD RICK CAB (jap)	159.000
HI-OCTANE (ita)	95.000
HORMIE HOPPERHEAD (jap)	105.000
IRON SLAM 1996 (jap)	159.000
JOHNNY BAZOOKATONE (ita)	95.000
JUMPIN FLASH (ita)	89.000
JUMPIN FLASH (jap)	119.000
JUPITER STRIKE (ita)	115.000
KILEAK THE BLOOD (ita)	95.000
KILEAK THE BLOOD 2 (jap)	159.000
KING OF BOWLING (jap)	105.000
KING'S FIELD (usa)	119.000
LEAGUE WINNING ELEVEN (jap)	105.000
LOADED (ita)	97.000
LONE SOLDIER (ita)	79.000
MAGIC BEAST WARRIOR (jap)	119.000
MAGIC CARPET (ita)	99.000
MEGAMAN X 3 (jap)	136.000
METAL JACKET (jap)	109.000
MORTAL COMBAT 3 (ita)	99.000
MORTAL COMBAT 3 (usa)	125.000
MOTOR TOON GRAN PRIX (jap)	109.000

MOTOR TOON GRAN PRIX 2 (jap)	169.000
NBA JAM T.E. (ita)	79.000
NBA JAM T.E. (usa)	109.000
NBA IN THE ZONE (ita)	85.000
NBA LIVE 1996 (ita)	99.000
NEED FOR SPEED (ita)	99.000
NFL GAME DAY FOOTBALL (ita)	99.000
NHL FACE OFF HOCKEY (ita)	99.000
NIGHT STRIKER (jap)	119.000
NOVASTORM (ita)	95.000
OFF WORLD EXTREME (usa)	99.000
OFF WORLD INTERCEPTOR (ita)	97.000
PANZER GENERAL (usa)	109.000
PARODIUS (ita)	99.000
PGA TOUR GOLF 1996 (ita)	99.000
PHILOSOMA (ita)	99.000
PHILOSOMA (jap)	109.000
PHILOSOMA (usa)	109.000
POWER INSTINCT 2 (jap)	159.000
POWER SERVE TENNIS (ita)	99.000
POWER SERVE TENNIS (usa)	109.000
PRIMAL RAGE (ita)	99.000
PRIMAL RAGE (usa)	109.000
PRIME GOAL (jap)	105.000
PSYCHIC DETECTIVE (ita)	99.000
PUZZLE BOBBLE 2 (jap)	169.000
RAPID RELOAD (ita)	94.000
RAYMAN (ita)	99.000
RAYMAN (jap)	99.000
RESIDENT EVIL (ita)	99.000
REVOLUTION X (ita)	99.000
REVOLUTION X (usa)	109.000
RIDGE RACER (ita)	89.000
RIDGE RACER REVOLUTION (ita)	99.000
RISE 2: RESURRECTION (ita)	99.000
ROAD RASH (ita)	95.000
ROAD RASH (usa)	109.000
SHELL SHOCK (ita)	99.000
SHOCKWAVE ASSAULT (ita)	109.000
SPACE GRIFFON (jap)	105.000

STAR BLADE (jap)	119.000
STARBLADE ALFA (ita)	95.000
STREET FIGHTER REAL BATTLE (jap)	109.000
STREET FIGHTER THE MOVIE (ita)	79.000
STREET FIGHTER ZERO (jap)	159.000
STRIKER (ita)	89.000
SUPER PARODIUS (jap)	105.000
SUPER ROBOT WARS 4 (jap)	136.000
TEKKEN (ita)	99.000
TEKKEN 2 (jap)	189.000
THEME PARK (ita)	99.000
THEME PARK (usa)	109.000
THUNDERHAWK 2 (ita)	109.000
THUNDERHAWK 2 (usa)	109.000
TOHSHINDEN (ita)	97.000
TOHSHINDEN (jap)	94.000
TOHSHINDEN 2 (jap)	153.000
TOHSHINDEN 2 (ita)	99.000
TOPOLINO E LE SUE AVVENTURE (ita)	89.000
TOTAL ECLIPSE TURBO (ita)	96.000
TOTAL ECLIPSE TURBO (usa)	109.000
TOTAL NBA (ita)	95.000
TRUE PINBALL (ita)	99.000
TWIN BEE DELUXE (jap)	105.000
TWISTED METAL (ita)	95.000
TWISTED METAL (usa)	105.000
VIEW POINT (usa)	109.000
VIEW POINT (ita)	99.000
VIRTUA TENNIS (jap)	109.000
WAR HAWK (ita)	95.000
WING COMMANDER 3 (ita)	99.000
WIPE OUT (ita)	99.000
WORLD CUP GOLF PROF. (usa)	109.000
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN (jap)	159.000
WORMS (ita)	99.000
WWF WRESTLEMANIA ARCADE (ita)	99.000
WWF WRESTLEMANIA ARCADE (usa)	105.000
X-COM (ita)	95.000
X-COM (usaZERO DIVIDE (ita)	109.000
ZERO DIVIDE (usa)	95.000

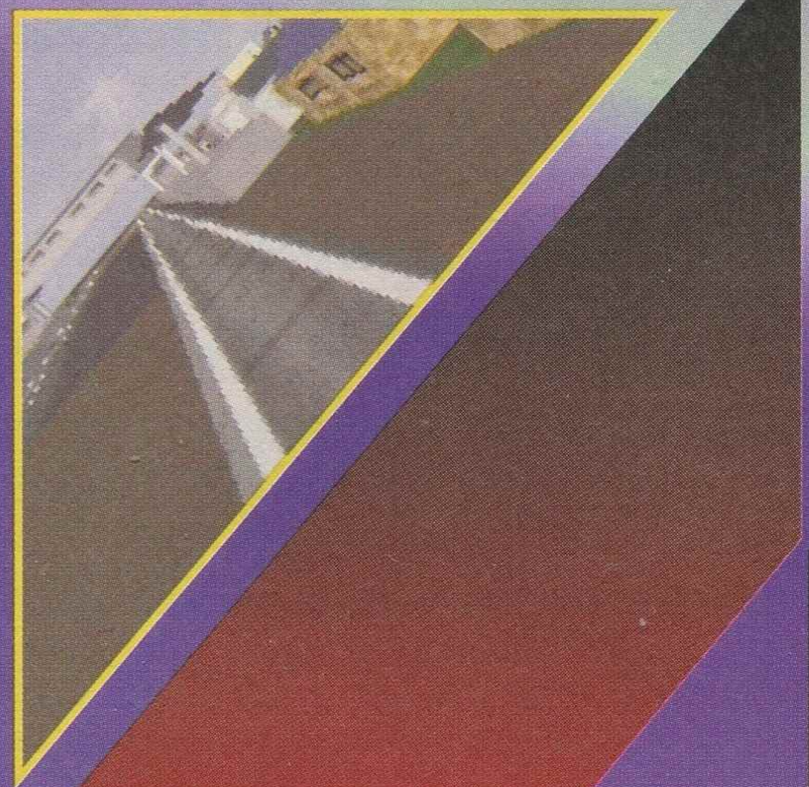
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. Prezzi IVA COMPRESA

Casa: ART DINK
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

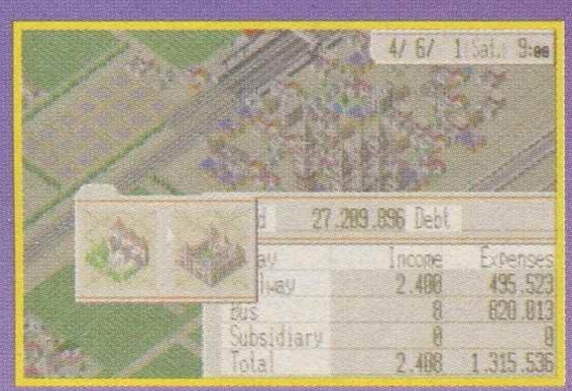
AIV Train Evolution Global, è uscito qualche tempo fa in giappone in versione personal computer, e arriva oggi anche sul 32 bit di casa Sony, inserendosi in quel filone particolare che è il genere simulativo, quello, per intenderci, tanto caro alla Maxis, software house produttrice di svariati titoli (basti ricordare la serie dei vari *Sim*) aventi come tema la gestione, in scala ridotta, di torri, ospedali, grattacieli o addirittura interi mondi. Nel caso di *AIVTEG*, il giocatore si troverà coinvolto nella "conduzione" economico-sociale di un'intera cittadina, con un occhio di riguardo ai trasporti ferriovari, senza però disdegnare tutto il resto. Si potranno infatti piazzare, oltre a vagoni, locomotive e binari, anche acquari, parchi dei divertimenti, areoporti e stadi calcistici, ma tutto sarà sempre e comunque subordinato ai collegamenti stradali e ferroviari. Le opzioni saranno infatti, in questo senso, abbastanza varie, permettendo di realizzare ponti, tunnel e stazioni, oltre che linee automobilistiche da far percorrere ai vari autobus. Ci sarà da considerare, poi, anche l'attività economica della cittadina, che il giocatore avrà il compito di far districare tra tasse e spese varie, realizzando opere che ne incrementino il reddito, e al tempo stesso spendendo il meno possibile (ovvero salassando poco i citadini). Dal punto di vista grafico, *AIVTEG* propone la classica visuale isometrica comune a tutti i giochi del genere, come, d'altronde, il sistema a icone da selezionare con la freccina sullo schermo.
Grande novità, rispetto alla versione PC, la possibilità di vedere in soggettiva la città costruita dal giocatore stesso: a bordo dei treni o degli autobus di linea ci si troverà infatti a girare in ambienti interamente poligonali, che rispecchie-

Costruire le linee ferroviarie e le strade di comunicazione è un procedimento piuttosto semplice.

È importantecreare posti di lavoro per gli abitanti, ma anche fornirgli il modo di raggiungere gli uffici.



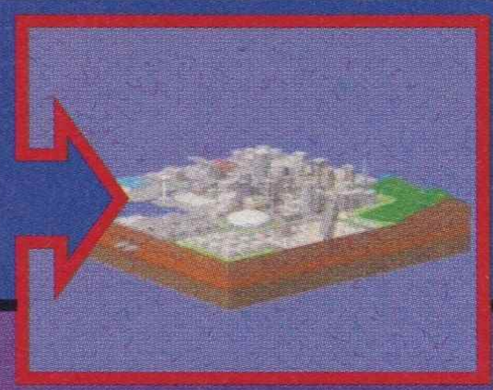
EVOLUTION GLOBAL

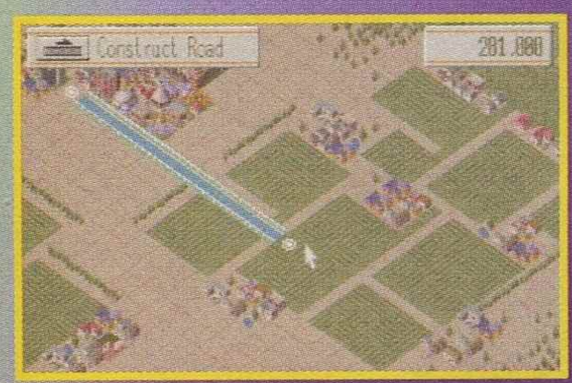


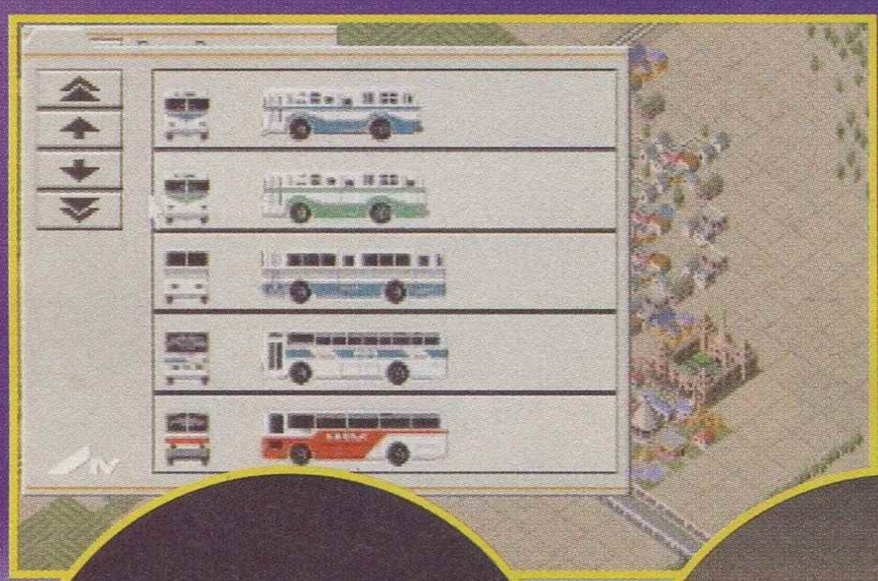
La griglia alla base del terreno indica le dimensioni e la conformazione delle costruzioni che si possono inserire. In questo caso si tratta di una fabbrica.

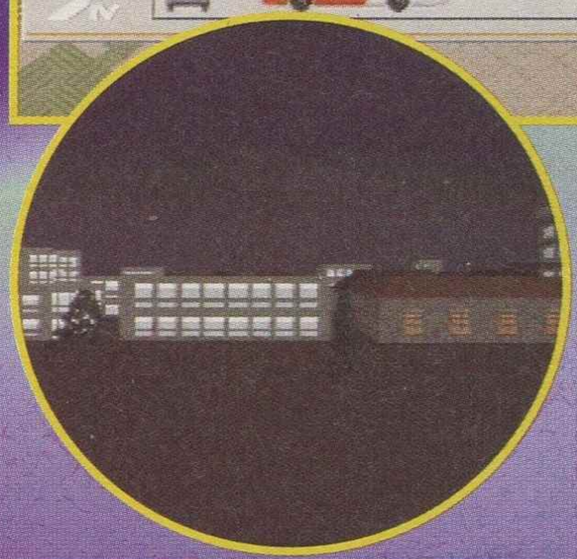
CALCOLO BINARIO

Cosa fareste voi, se improvvisamente doveste occuparvi della realizzazione e del mantenimento di una intera città?









ranno in tutto e per tutto la disposizione data durante la partita alle costruzioni appena realizzate... Purtroppo in questa sezione il dettaglio grafico non è ai massimi livelli, ma ciò non toglie che l'idea ci sia, e sia anche buona. Il sistema di controllo, molto immediato se si dispone di un mouse per Playstation, è comunque buono anche col joypad, sebbene leggermente più legnoso. Il sonoro risulta abbastanza gradevole, anche se la musichetta che accompagna le imprese del giocatore, dopo essere ripetuta a lungo non può non stancare. Assenti del tutto o quasi invece, gli effetti sonori, ma la cosa non si nota più di tanto. Per quanto riguarda il discorso longevità, nonostante gli aspetti tecnici non siano certo il massimo, potremmo dire che il titolo garantisce comunque un certo divertimento, grazie alla massiccia presenza di opzioni e all'aspetto manageriale davvero ben curato. Anche se non siete patiti del genere insomma, *AIVTEG* potrebbe essere un buon primo passo per entrare nel mondo delle simulazioni.

• ***Orwell 2000***

La visuale dall'alto della cittadina dà un'idea del suo sviluppo.

AIV TRAIN EVOLUTION GLOBAL

Anche se è passato molto tempo da quando *AIV Train* ha fatto la sua prima apparizione, la sua conversione per Playstation non poteva che farci piacere, anche se bisogna proprio ammettere che lo sforzo fatto per renderlo più appetibile e adattarlo alle potenzialità delle piattaforme a 32 bit, non è stato sicuramente notevole. La principale caratteristica di *AIV Train Evolution Global*, è sicuramente la varietà che il prodotto mette a disposizione. Nelle varie città in cui si può operare, è possibile costruire praticamente di tutto, dalla strada alla fermata dell'autobus, dalle rotaie alla stazione ferroviaria, dallo stadio al luna park, il tutto comunque inserito in un meccanismo manageriale che tiene conto dei molteplici aspetti a cui la gestione di una città va incontro. Ed è proprio la capacità del giocatore nel saper costruire e trasformare una piccola cittadina in metropoli, a rendere il gioco così interessante, divertente e sempre aperto a nuove possibilità di sviluppo. Peccato solo che non sia stato ritoccato graficamente, giusto per dare una spolveratina a un titolo ormai datato.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ● ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il gioco riesce fin dall'inizio a calamitare l'interesse del giocatore, grazie alle svariate opzioni, e alla possibilità di realizzare una città secondo i propri gusti

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Semplice e allo stesso tempo efficace. Peccato che nella conversione per Ps-X non sia stato ritoccato l'aspetto grafico. Bella l'idea di inserire le animazioni in 3D

SFIDA

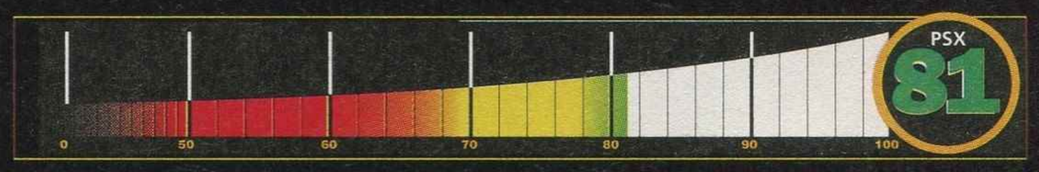
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

L'aspetto manageriale non è da sottovalutare, e certamente di non semplice comprensione. Capire il funzionamento dei vari aspetti del gioco richiede buona volontà

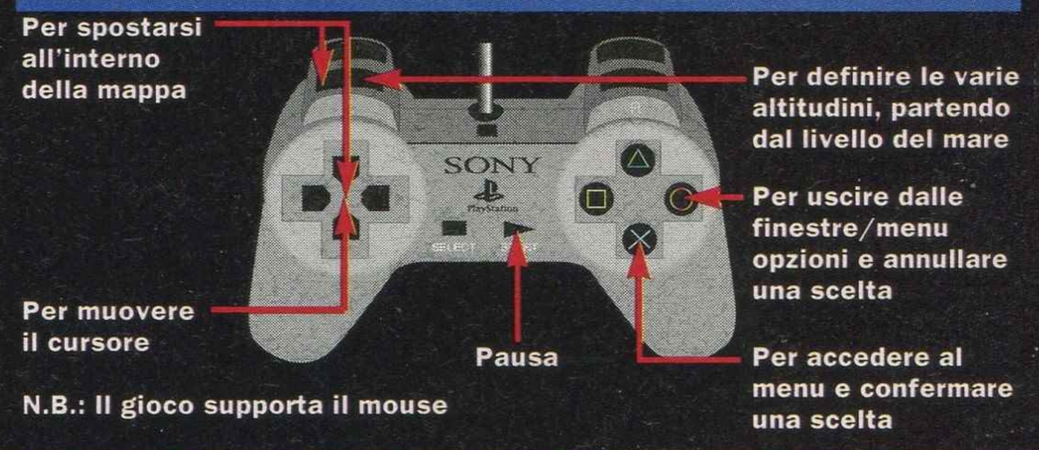
SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Simpatica ma un po' noiosa la musica di accompagnamento, praticamente inesistenti gli effetti sonori



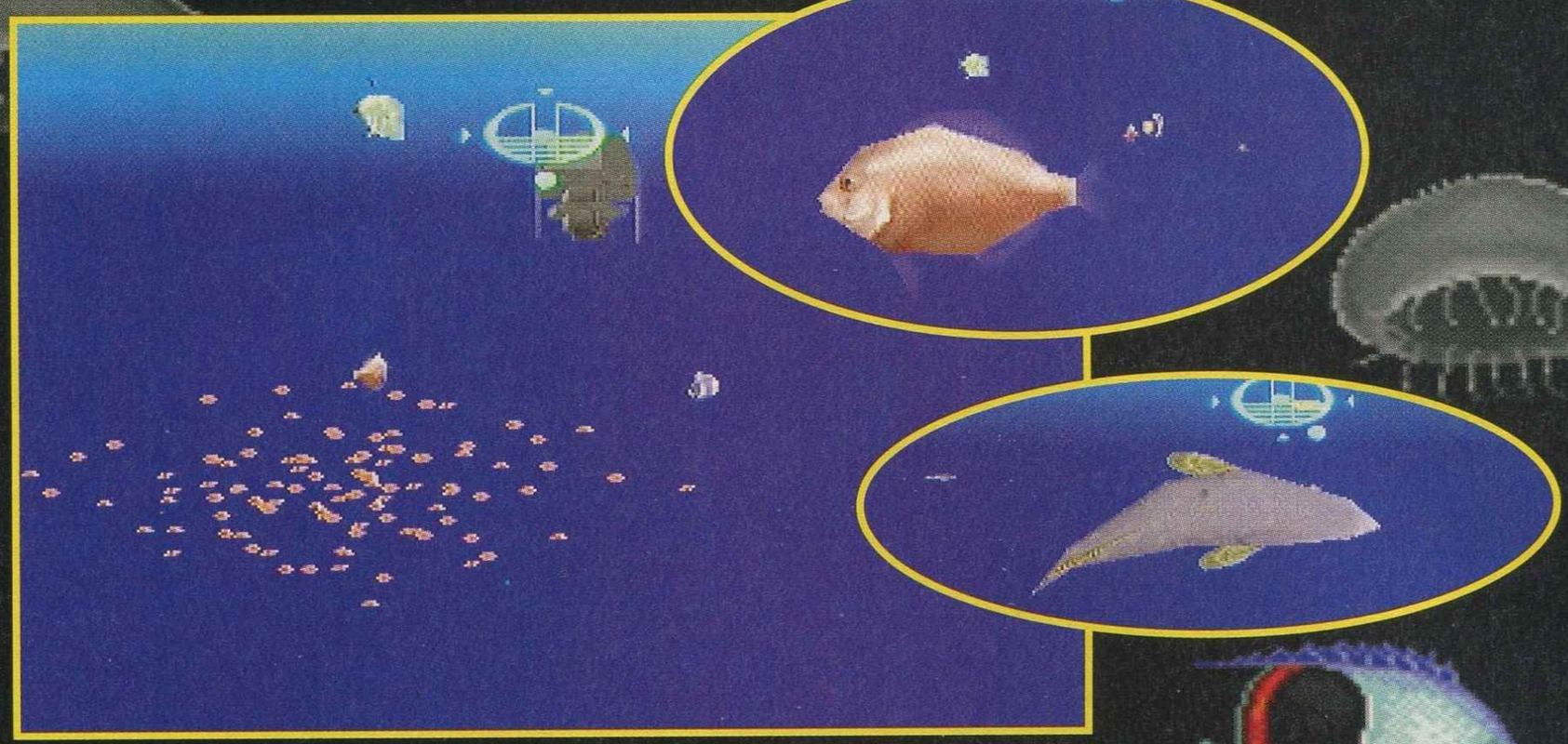
SOTTO CONTROLLO



N.B.: Il gioco supporta il mouse

Casa: SONY
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

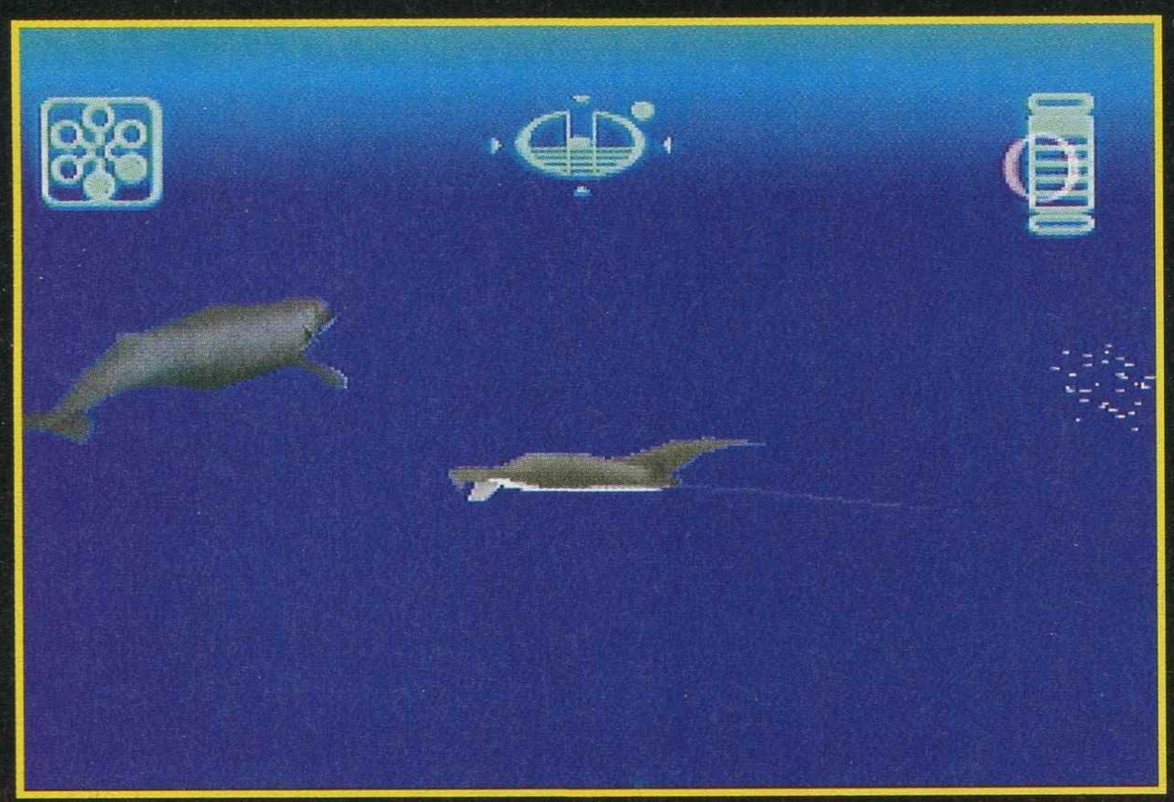
Con il passare del tempo, è sempre più difficile vedere, nel panorama delle produzioni per console, dei titoli di una certa originalità. Il mercato è, infatti, più che mai invaso da cloni di giochi già visti, seguiti poco innovativi e rivisitazioni di scarsa qualità (non a caso sono tornati di moda i vecchi classici). Fa dunque piacere vedere che esistono delle Software House che hanno il coraggio di proporre dei titoli innovativi e che fanno dell'originalità il loro punto di forza, rischiando, magari, di non avere un grosso successo. Questo *Aquanauts Holiday* è sicuramente uno di questi prodotti "sperimentali" e altamente originali, che, a un primo approccio, possono confondere il giocatore. In questo titolo, infatti, l'unico "compito" che avrete sarà quello di esplorare il fondale marino, comunicando con le diverse forme di vita che incontrerete durante le vostre peregrinazioni. Naturalmente, queste "chiaccherate" subacquee si svolgeranno in un modo piuttosto anomalo: attraverso il sonar montato sul vostro sommergibile potrete emettere quattro tipi di impulsi, a cui ogni specie sottomarina avrà una reazione diversa (spesso dovrete usare anche delle combinazioni di due o più suoni) e, ovviamente, il vostro scopo sarà quello di trovare, per ogni razza incontrata, il giusto impulso per renderla amichevole, creando in seguito una vera e propria colonia. La seconda parte del gioco consiste, infatti, nella creazione di una particolare "barriera" organica, in cui la fauna marina incontrata possa trovare un ambiente ideale di sviluppo. Inizialmente, potrete costruire solo una barriera di piccole dimensioni, ma, con il proliferare delle varie specie, aumenteranno i materiali a disposizione per la costruzione. Questo è essenzialmente quello che troverete in *Aquanauts Holiday* e, bisogna ammettere, che il tutto può sembrare piuttosto strano e fuori da ogni canone visto in precedenza in un videogioco. Tuttavia, girare per l'oceano senza meta, senza limiti di tempo e, fondamentalmente, senza uno scopo preciso risulta a lungo andare divertente; il problema è che, proprio per i motivi che lo rendono particolare, *Aquanauts Holiday* non si può considerare,

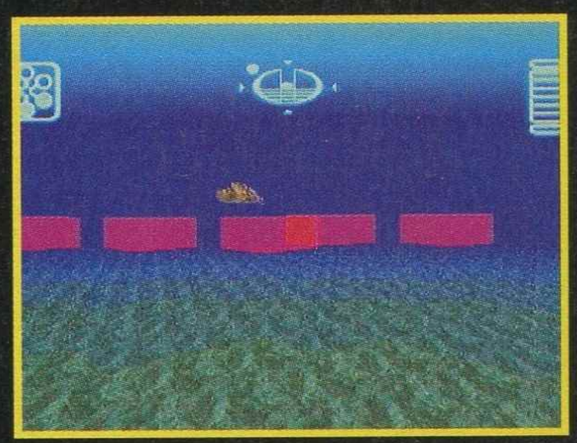


La boa di segnalazione che vedete in alto allo schermo vi servirà per trasportarvi istantaneamente dalla base alle zone già esplorate dell'oceano.

AQUANAUT'S HOLIDAY

Con i branchi di pesci non è possibile comunicare, l'unione fa la forza.





I blocchi rossi che vedete sono i pezzi costruiti della barriera.

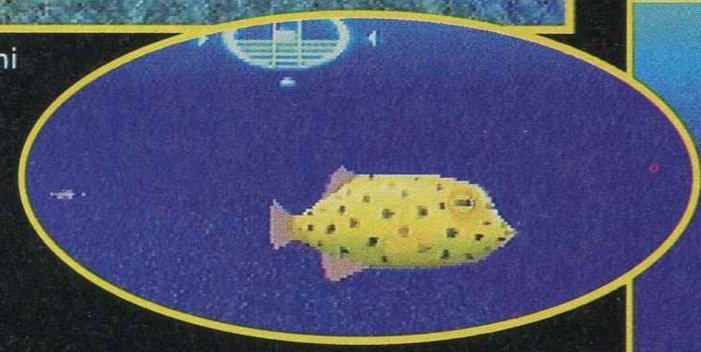
Il punto di partenza di tutte le esplorazioni sarà questa base sottomarina.

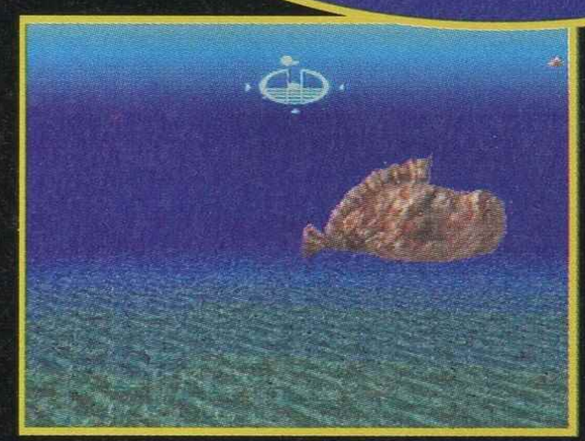
Oltre alla fauna marina è possibile incontrare degli esemplari di flora.

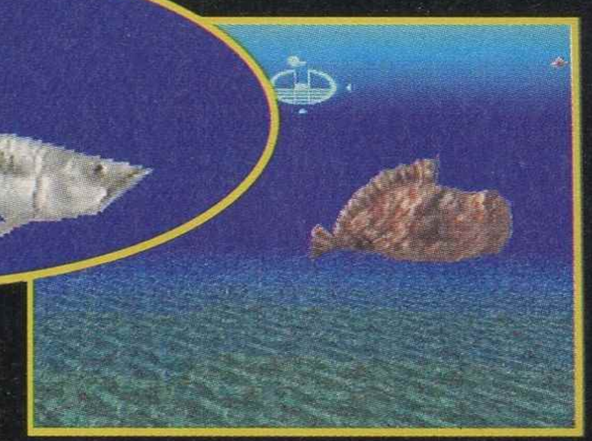
A seconda dell'impulso audio lanciato otterrete differenti reazioni.

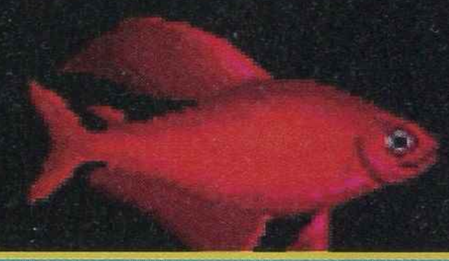
nel vero senso della parola, un videogioco e potrebbe interessare solo un pubblico estremamente ristretto di possessori di PlayStation. Forse una gestione più varia della parte esterna all'esplorazione avrebbe giovato all'intera struttura di gioco, aggiungendovi un numero più alto di possibilità, ma, in ogni caso, l'incredibile stranezza di questo prodotto lo rende estraneo a qualunque tipo di giudizio convenzionale.

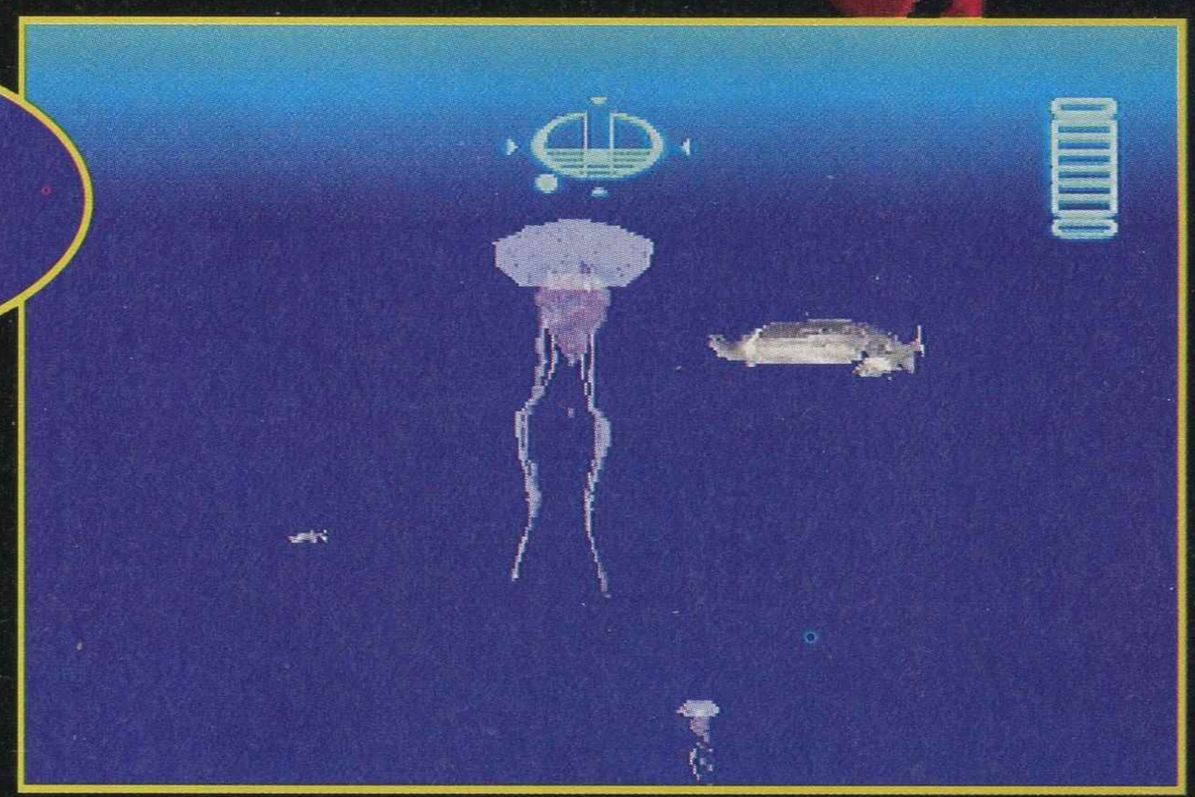
• *Air*











AQUANAUT'S HOLIDAY

È impossibile non ammettere che *Aquanauts Holiday* non sia un prodotto estremamente originale e, al tempo stesso, strano. Esplorare lo sconfinato oceano al solo scopo di vedere nuove forme di vita e studiare i loro comportamenti tramite l'emissione di segnali sonar può sicuramente sembrare un'attività interessante, ma non è propriamente un compito vicino allo scopo classico dei videogiochi. Il fatto che in *Aquanauts Holiday* non esistano limiti di tempo o missioni da portare a termine (se si eccettua la costruzione della barriera per lo sviluppo della fauna marina) è la più lampante controprova di questa considerazione. In effetti, sarebbe molto più adatto definire questo titolo come un incredibile "documentario interattivo", in cui chi gioca è pienamente libero di fare le proprie "esperienze". Per queste motivazioni, è assolutamente impossibile dare una valutazione definitiva a questo prodotto, la cui attrattività dipende esclusivamente dalle passioni e dagli interessi soggettivi, che possono, allo stesso modo, dare ad *Aquanaut Holiday* la qualifica di capolavoro, o di prodotto senza alcun interesse.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ● ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il sommergibile è estremamente facile da controllare e le esplorazioni sono piuttosto varie

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

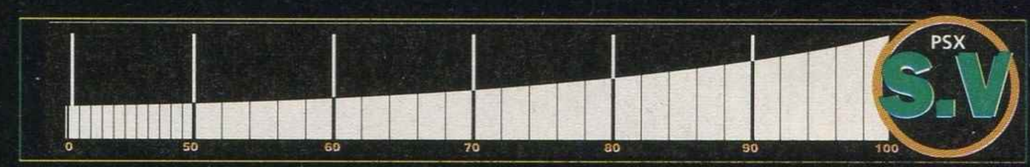
I fondali e la fauna marina sono realizzati piuttosto bene, un po' troppo accentuato il clipping dell'orizzonte

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

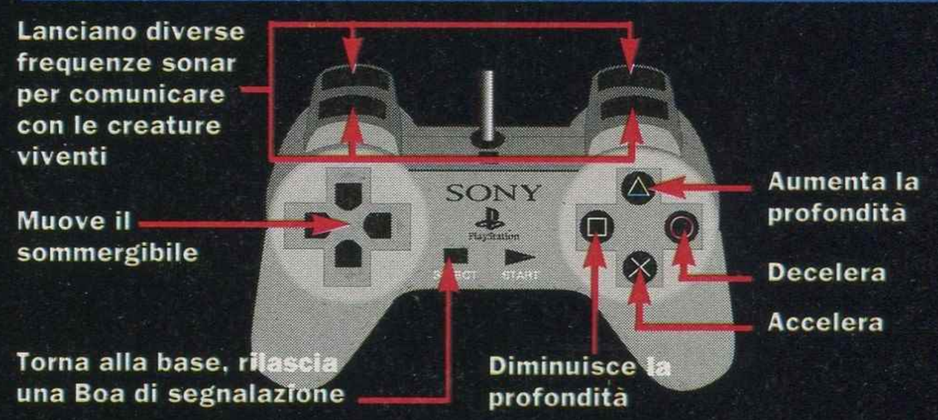
È impossibile valutare questo aspetto dal momento che non esistono né limiti di tempo, né possibilità di morire o di terminare la partita

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

I pochi effetti sonori presenti (l'oceano è effettivamente molto silenzioso) sono ben realizzati

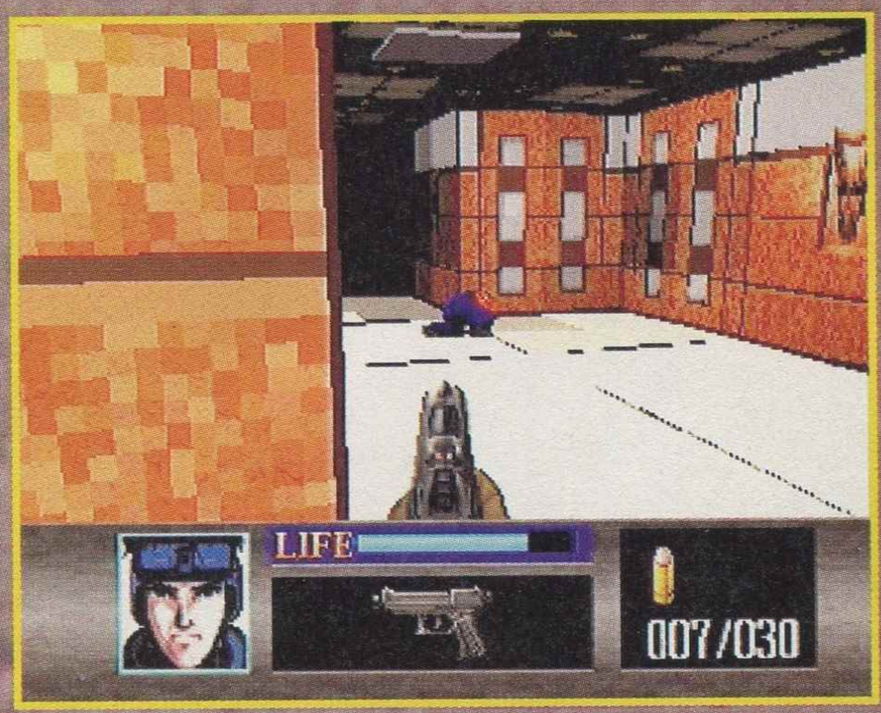


SOTTO CONTROLLO

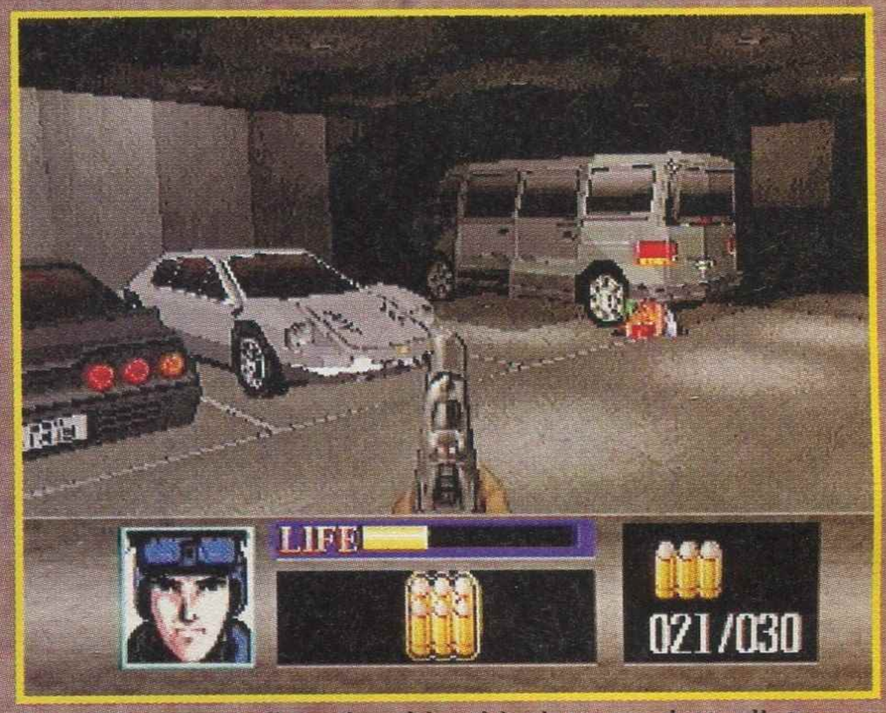


Casa: NICHIBUTSU
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

Anche se in molti discutono riguardo alla presunta "cristallizzazione" dei generi videoludici, sia la ID Software che la Capcom (una nel mercato computer e l'altra in quello console) sono riuscite a creare dei veri e propri segmenti di vendita, la prima con il famoso *Doom* (sparatutto in soggettiva) e la seconda con l'altrettanto famoso *Street Fighter 2* (picchiaduro a incontri). Con l'arrivo dei 32 bit, anche il mercato delle console (finora traboccante solo di cloni del secondo titolo) è stato invaso dalla Doom-Mania. Dopo la conversione del capostipite (un po' oscurata, a dire il vero, dal successivo e ottimo *Alien Trilogy* della Acclaim), arriva un nuovo titolo per Playstation dalla Nichibutsu. *Expert*, però, si rivela più come un gregario che come un serio pretendente al titolo di miglior sparatutto 3D, del momento. Nei panni di un agente segreto, per conto di una non meglio specificata organizzazione, dovete completare alcune missioni con uno scopo ben preciso (che, a volte, consiste nella vostra stessa sopravvivenza). Per fare ciò, avrete a disposizione diversi mezzi di offesa (divisi per gruppi), tra cui potrete ovviamente scegliere quelli che preferite. Nel corso del gioco avrete anche la possibilità di acquisire altri set di armi per aumentare il vostro arsenale, oltre a poter ricaricare quelle già in vostro possesso (che spesso sono limitate ad un numero veramente esiguo di colpi) uccidendo tutte le persone che vi si parano davanti, compresi gli innocui ostaggi civili! Pur non essendo molto edificante ed educativa, quest'ultima operazione si rivela assolutamente indispensabile, poiché la gente comune vi elargisce spesso qualcosa di utile nella prosecuzione del gioco.
Pur essendo disponibile un sistema di mappaggio automatico (che solitamente fa presagire sezioni di ricerca particolarmente intense), il gioco si rivela molto lineare, dato che vi sarà impossibile lasciarvi dietro anche un solo superstite o una locazione inesplorata prima di portare a termine il livello. Un problema molto rilevante, soprattutto per un gioco come questo che si basa sull'azione frenetica, è dovuto agli evidenti (ma francamente



Nel classico stile di questi giochi, dovrete prestare anche una particolare attenzione a non finire le munizioni.



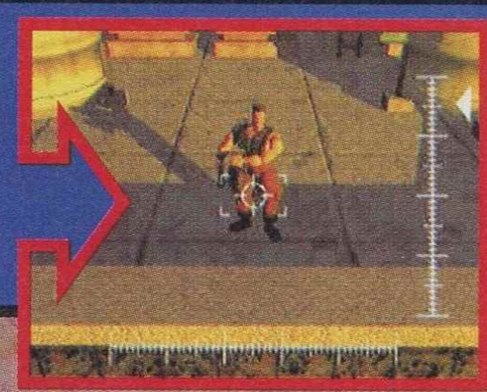
La realizzazione di certi ambienti è piuttosto dettagliata ache se graficamente un po' povera.

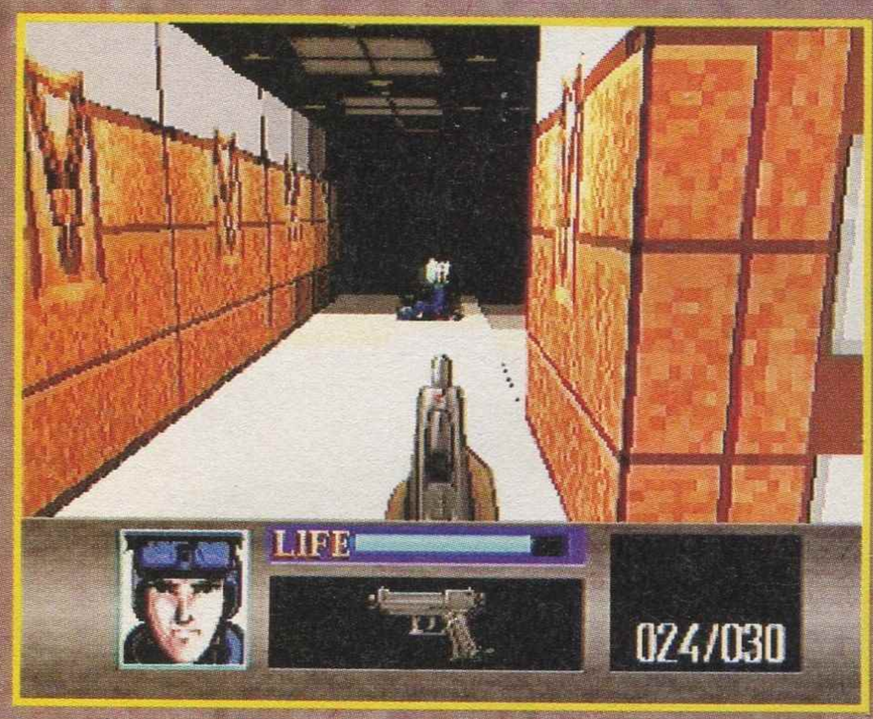
EXPERT

Con il procedere del gioco troverete armi sempre più potenti, ma che esauriranno anche prima le poche munizioni a disposizione.

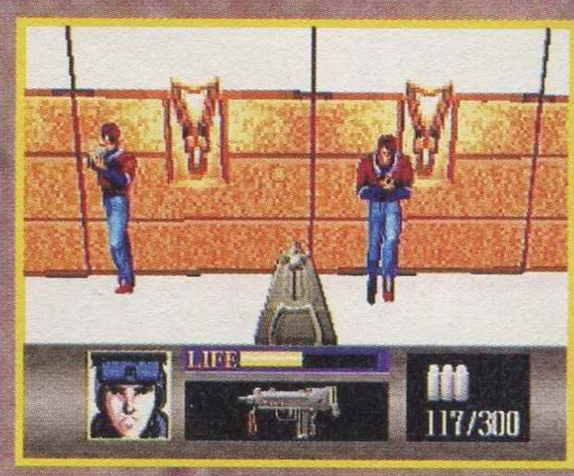
COME SCHWARZENEGGER

Un futuristico elicottero si scontra, a suon di proiettili, con una specie di guerriero di Hokuto: come è auspicabile vince l'essere umano





La grafica un po' troppo grezza impedisce, in più di una occasione, di sentirsi coinvolti dal gioco a grandi livelli.



Come accade normalmente in titoli di questi genere, i nemici da vicino appaiono piuttosto grezzi.

inspiegabili) problemi di gestione dell'ambiente poligonale. Benché l'ambiente non presenti texture molto elaborate o poligoni in quantità eccessiva, anche la sola presenza di un paio di avversari rallenta istantaneamente la grafica, senza però diminuire il ritmo di gioco. Di conseguenza, si arriva al paradosso che solo il personaggio da noi controllato subisce questa forzata slow-motion (gli altri si muovono, nelle zone fuori dall'inquadratura, a velocità normale), e ovviamente non riesce a cambiare senso di marcia in tempo utile per evitare di esporsi al fuoco avversario.

• *Gearloose*

Si ringrazia Astrocomputer (Roma)

EXPERT

Nonostante il (tutto sommato) recente arrivo di questo genere fra i prodotti destinati al pubblico delle console, il settore si sta affollando in maniera vertiginosa (un po' come successe al Super Nes, con i picchiaduro a incontri, dopo l'uscita di *Street Fighter 2*). Stupisce, quindi, vedere un titolo realizzato così frettolosamente al livello audiovisivo, soprattutto su una console che ha fatto dei poligoni la propria bandiera. I troppi errori di programmazione che affliggono *Expert* gli impediscono di essere davvero competitivo. Oltre alla grafica, che presenta un effetto di ombreggiatura davvero imbarazzante e una gestione del motore grafico penalizzante, anche la parte sonora si presenta con musiche di puro mestiere e effetti particolarmente gracchianti. Tutto a scapito della giocabilità, già per conto suo non eccelsa (data la grandezza dell'area, quasi interamente vuota, da esplorare) e principalmente della voglia di rigiocare con questo CD, che scende al minimo dopo le prime partite. Meglio indirizzarsi su qualcos'altro.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Non si discosta dai canoni del genere, e quindi "prendere le misure" ai comandi risulta semplice, anche se non intuitivo come in altri giochi dello stesso tipo

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Troppo frustrante per rigiocarlo dopo averlo finito (e anche per portarlo a termine, a dire il vero)

GRAFICA

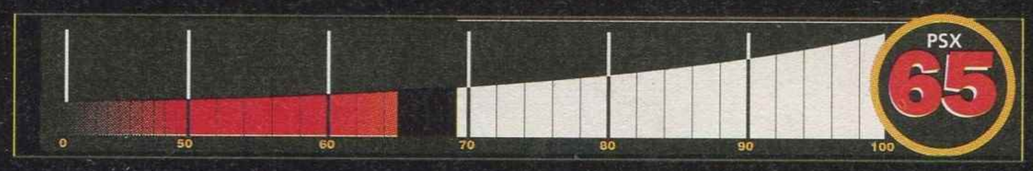
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Scadente, oltre che per i rallentamenti, anche per la scarsa definizione dei nemici e per i brutti accostamenti cromatici delle texture

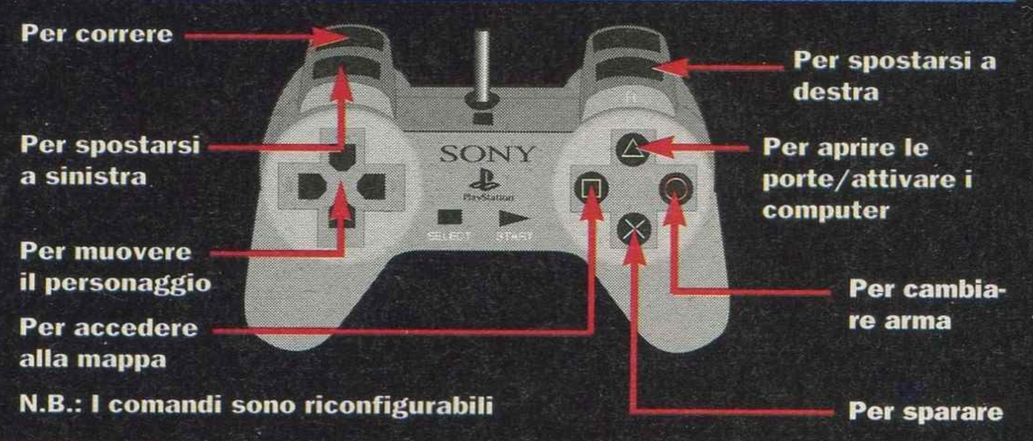
SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gli strani effetti sonori (rumore di passi compreso) invadono troppo spesso il campo, coprendo le musiche (sicuramente la cosa migliore del gioco)



SOTTO CONTROLLO

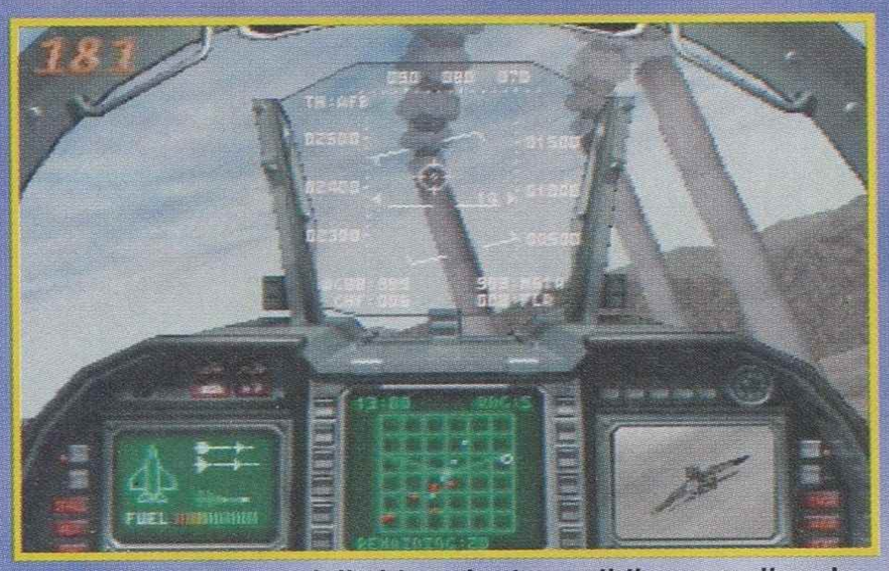


N.B.: I comandi sono riconfigurabili

Casa: ASMIK
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

Dopo l'uscita sul mercato giapponese col nome di *Side Winder*, *Raging Skies* si presenta anche ai giocatori europei e, in particolar modo, a tutti gli amanti delle simulazioni di Dogfighting. Al contrario del più noto *Ace Combat* infatti, questo *Raging Skies* mischia una buona dose di realismo ad alcuni, appena accennati, elementi arcade, presenti in quantità decisamente maggiore nel succitato titolo della Namco. Dal punto di vista grafico, è da evidenziare la buona realizzazione degli aerei a disposizione, come anche di quelli avversari, mentre per il resto, fondali e costruzioni tridimensionali non sono esattamente il massimo. La ripetitività di alcuni ambienti, e un effetto nebbia troppo ricorrente, rischiano di infastidire presto il giocatore, anche se superate le prime missioni i paesaggi cominciano gradatamente a differenziarsi. Una nota di merito va, invece, alla manovrabilità dei vari caccia da combattimento, che grazie alle diverse configurazioni del joypad e all'"easy mode" per aumentare la stabilità dei jet, risulta di facile apprendimento e utilizzo. Il meccanismo di gioco prevede una serie di missioni da affrontare con vari modelli di aerei da guerra americani, più o meno armati: a seconda dei livelli superati si avranno a disposizione sempre più mezzi e ordigni bellici, e aumenterà, anche se di poco, la difficoltà delle missioni. Peccato però che, proprio quest'ultimo elemento di tutto il gioco lasci leggermente a desiderare: una volta presa confidenza col sistema di puntamento, basterà accodarsi agli avversari e sparare un semplice missile per abbatterli al primo colpo. Un titolo riservato agli amanti del genere quindi, che potrebbe però deludere tutti gli altri.

• *Orwell 2000*



Nel display a destra dell'abitacolo, è possibile controllare la sagoma del caccia avversario.

Distruggere gli avversari, una volta inquadrati, è piuttosto semplice. Basta un unico missile.

RAGINGSKIES

RANGIN SKIES

Sembra proprio vero che i simulatori di volo debbano rimanere appannaggio esclusivo dei PC, visto che sebbene Saturn e PlayStation siamo ormai sul mercato da due anni, non si è ancora visto un titolo di questo genere che valga la pena possedere. Rispetto ad altri prodotti di questi tipo, *Raging Skies* non presenta innovazioni di sorta, adattandosi fin troppo agli standard comuni. L'aspetto simulativo del gioco è sicuramente la caratteristica che viene presa maggiormente in considerazione, non bisogna quindi tralasciare di tenere d'occhio l'altimetro e la velocità di volo, per non rischiare di entrare in stallo e perdere il controllo dell'aereo. Il sistema di guida è comunque ridotto ai minimi termini, per consentire una discreta facilità di manovra nelle situazioni più "calde". Le missioni, oltre a non essere molto varie, scadono spesso nel ripetitivo, e non sono certo aiutate da un ambiente tridimensionale poco particolareggiato e scarno. È anche possibile giocare in link, su tre campi di battaglia appositamente costruiti per l'occasione, sebbene la lentezza dell'engine grafico e la mancanza di ostacoli o ripari, non esaltino l'aspetto competitivo.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

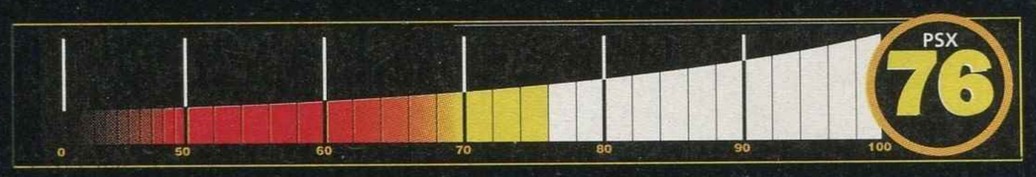
PLAYSTATION

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Il metodo di controllo avanzato permette di prodursi in discrete acrobazie aeree. Manca la visuale esterna

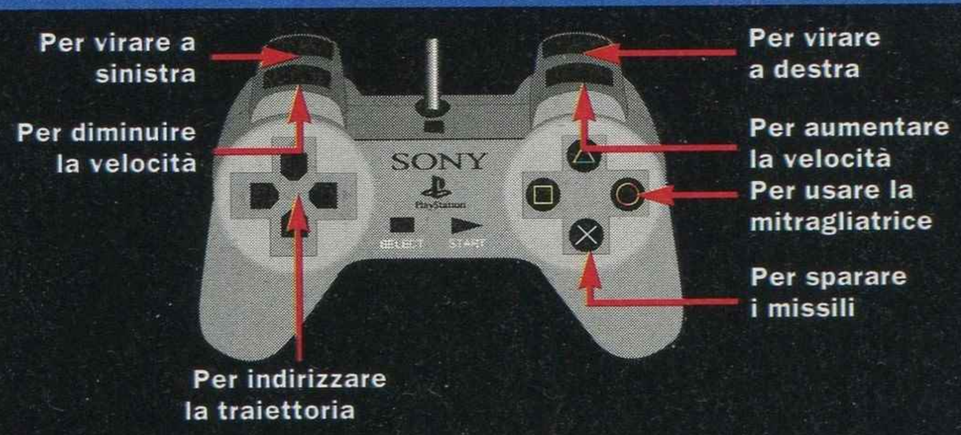
GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Realizzati discretamente gli aereoplani. Engine grafico un po' lento e scarno per quanto riguarda l'ambientazione in 3D

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Decisamente troppo semplice, una volta presa confidenza con il sistema di puntamento, abbattere i nemici diventa un'operazione fin troppo ripetitiva

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Niente di meglio di un bel rock per enfatizzare i combattimenti in volo. Gli effetti sonori potevano essere realizzati molto meglio



SOTTO CONTROLLO



MULTIMEDIA

COMPUTER - VIDEOGAMES - GIOCHI DI SOCIETA'

Giochi, programmi educativi
ed accessori per il tuo PC

PlayStation

Sony Playstation Center
Vastissimo assortimento
16, 32 e 64 bit !!!

Miniature, giochi di ruolo,
colori e giochi di carte

AVELLINO
Via Guarini, 23

Vendita per corrispondenza
Disponibile listino per rivenditori
Tel. 0825/21599 Fax 0825/683075
Tel. 0348/3331.162

BENEVENTO
Via Torretta, 19

Tutti i marchi citati sono dei legittimi aventi diritto

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA
TEL. 059/243696 - FAX 059/242727
IMPORT CONSOLE E VIDEO GAMES DA U.S.A. E JAPAN

ULTRA 64 FINALMENT DISPONIBILE

SONY PLAYSTATION £. 449.000

SUPER OFFERTE PSX		SUPER OFFERTE SATURN	
MORTAL KOMBAT 3 USA	49.000	RACE DRIVIN JAP	49.000
WARHAWK USA	49.000	IN THE HUNT JAP	49.000
GEX USA	49.000	REVOLUTION X USA	49.000
OFF WORLD USA	49.000	STEAMGEAR MASH JAP	49.000
TOTAL ACLIPSE USA	49.000	GRAN CHASER JAP	49.000
RIDGE RACER USA	49.000	HOKUNO NO KE JAP	49.000
MORTAL KOMBAT 3 PAL	69.000	THE TOWER JAP	49.000
THEME PARK PAL	59.000	GOLDEN AXE JAP	49.000
WARHAWK PAL	59.000	THORN JAP	79.000
WORLD CUP GOLF PAL	59.000	VAMPIRE HUNTER JAP	79.000
HI OCTANE PAL	59.000	DRAGON FORCE JAP	79.000
DEFCON 5 PAL	49.000	X-MAN JAP	69.000
ASSAULT RIGS PAL	49.000	HANG ON GP 95 JAP	79.000
CYBER SPEED PAL	59.000	ROCKMAN 3 JAP	79.000
LONE SOLDIER PAL	59.000	GALAXY FIGHT JAP	79.000
TOTAL NBA PAL	79.000	STREET FIGHTER JAP	79.000
TOPOLINO PAL	79.000	ROBO PIT JAP	79.000
ALONE IN THE DARK PAL	79.000	CONGO THE MOVIE USA	79.000
KRAZY IVAN PAL	79.000	GUARDIAN HEROES USA	79.000
SHELLSHOCK PAL	79.000	COLLEGE SLAM USA	79.000
GEX PAL	79.000	MORTAL KOMBAT 2 PAL	69.000
SHOCKWAVE PAL	59.000	X-MAN PAL	79.000

TELEFONA QUESTA FANTASTICA OFFERTA
DURA SOLO FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

PER I TITOLI NON IN LISTINO TELEFONARE

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

L.T. AVANT GARDE
Tel. 02/66103223

ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO 3DO + pistola + 2 joypad + 10 giochi. Il tutto a L. 450.000 trattabili.
Marco - tel. 0862/61397 ore pasti

VENDO giochi per PSX: *NBA in the Zone* L. 50.000, *Actua Soccer* L. 50.000, *Krazy Ivan* L. 75.000, *Warriors of Fate* L. 80.000, *Zero Divide* L. 70.000, *NBA Jam* L. 70.000, *Goal Storm* L. 60.000, *Wing Commander III* L. 80.000, *Magic Carpet* L. 75.000, *True Pinball* L. 75.000, *3D Lemmings* L. 70.000, *Doom* L. 80.000, *Jumping Flash* L. 70.000.
Massimo - tel. 0583/709887

VENDO MD con MCD + 10 cassette + 1 CD + 3 joypad a sei tasti + 1 joystick + CDX e Megakey, tutto perfetto e imballato L. 300.000.
Massimiliano - tel. 06/39739011

VENDO giochi versione pal per Play Station come *Destruction Derby* (55.000), *Tekken* (65.000), *MK3* (65.000), *Ridge Racer* (60.000), *Fifa Soccer '96* (70.000). Tutti i giochi sono in perfette condizioni.
Luigi - tel. 080/833091 ore pasti o dopo le 20

VENDO moltissimi titoli per Play Station, SNes e Neo Geo CD. Vendo inoltre MD 2 + 2 joypad + adattatore universale a L. 100.000. Cerco anche i seguenti giochi: *Wild Guns, Yoshi's Land, Donkey Kong Country 2* (SNes), *Pulstar, Gowkaizer, Fatal Fury Real Bout* (Neo Geo CD). Sono disposto anche a scambiare, solo zona Venezia.
Leonardo - tel. 041/445126

VENDO riviste Superconsole n° 12/14/17/18/19/20/21/22/23/24, Consolemania n° 35, CVG n° 29/42, in blocco a L. 38.000 + spese di spedizione. Quasi tutte le riviste sono in ottime condizioni. Inoltre per Sega Saturn vendo *Virtual Fighter* (pal) e *Gran Chaser* (jap) in blocco a L. 100.000 + spese di spedizione o scambio con altri titoli da decidersi.
Giancarlo - tel. 080/9978031-3978031

VENDO per PSX pal i seguenti giochi a L. 50.000 l'uno: *Jumping Flash, Loaded, Rayman, Extreme Games.*
Matteo - tel. 0323/59696

VENDO SNes con 2 joypad a sole L. 140.000. Per Play Station vendo *Krazy Yvan* a L. 75.000 *MK III* a L. 80.000 e *Toshiden* a L. 55.000.
Luca - tel. 0421/679364 ore pasti

VENDO i seguenti giochi per SNes: *Killer Instinct* (usa) a L. 60.000, *Fatal Fury Special* (jap.) a L. 50.000, *Pocky & Rocky 2* (usa) a L. 45.000, *Sailor Moon* (euro) a L. 40.000, *Super Metroid* a L. 30.000 e *F-Zero* (euro) a L. 20.000. Preferibilmente zona Milano. Per tutta Italia aggiungere L. 4.000 per spese di spedizione in contrassegno.
Roberto - tel. 02/57301914

VENDO joystick per Sega Master System e anche per altro videogioco. Al prezzo di L. 25.000 (il valore è di L. 55.000).
Marco - tel. 0966/643913

VENDO console SNes Pal due mesi di vita, mai usato a L. 200.000 poco trattabili.
Rocco - tel. 0961/952280 ore sera

VENDO/scambio per Spny Playstation Pal i seguenti giochi: *Twisted Metal, Johnny Bazzoratone, Novastorm* a L. 70.000 l'uno oppure scambio con le ultime novità, inoltre scambio *Fifa '96* con *Actua Soccer.*
Stefano - tel. 0544/972012
Girolamo - tel. 0931/66609 h.20.30

VENDO due giochi per Playstation *Doom, MK 3.* Tutti in buone condizioni ai migliori offerenti.
Cristian - tel. 035/885143 ore serali

VENDO per Playstation Pal i seguenti giochi: *Tekken* L. 60.000, *Wipeout* L. 60.000, *Jumping Flash* L. 50.000, *Hi-Octane* L. 50.000, o *Hi-Octane + Tekken* L. 100.000, *Wipeout + Jumping Flash* L. 100.000. Eventuali permute. Solo Bologna e dintorni.
Alberto - tel. 051/392472 - 302767 ore pasti

VENDO/compro/scambio software per 3DO Playstation. Ho a disposizione titoli come *Wing Commander III, Dragon's Lair, Tekken, Toshinden, Street Fighter, Novastorm, Fifa Soccezr 96, Warhawk* ed altri.
Michele - tel. 0883/589018

VENDO Sony Playstation universale + CD demo + *Fifa Soccer 96 + Ridge Revolution + Toshiden 2* + 1 pad a L. 800.000. Vendo anche i seguenti giochi: *Tekken 2* (100.000), *Bio Hazard* (100.000), *Alien Trilogy* (60.000), *Fifa 96* (50.000), *Ridge Racer Revolution* (70.000), *Toshinden 2* (80.000), *Street Fighter Zero* (80.000), *Kileak The Blood 2,* (80.000), Rayman (50.000).
Alessandro - tel. 090/632314 ore pasti

VENDO Nes 8 bit + 1 joystick originale + 1 joystick con Turbet 1 joystick non originale + pistola Zapper a L. 200.000 trattabili. Vendo inoltre i seguenti giochi x Nes a L. 50.000 cad alcuni titoli: *Golf, Indy Heat, S. Mario Bros, Star Wars, Super Turrican, Gremlins 2.*
Gianluca Cernigliaro - via salina Grande, 81 - 91020 Trapani - tel. 0923/867716 ore pasti

VENDO SNes Pal + 1 joypad + *Clay Fighter 2 + Equinox,* un solo mese di vita, completo di imballi e istruzioni originali, a sole L. 200.000. Valido solo per Palermo e provincia.
Antonio - tel. 091/6823362

VENDO le seguenti cartucce per MD: *World Cup Usa 94, Dino Dini Soccer, Altered Beast, Boxing*

Holifield's, Jurassik Park. Tutto in perfette condizioni a prezzo da concordare. Spedizioni in tutta Italia.
Giordano - tel. 0828/354718 ore pasti

VENDO per Playstation giapponese i seguenti giochi in ottime condizioni: *Tekken, Toshinden, Ridge Racer.*
Marco - tel. 080/5482210 o 0881/635874 sab. e dom.

VENDO C64 con stampante, joystick adattatore per dischi maxi, vari giochi e programmi.
Vincenzo - tel. 0962/20383 dalle 15.30 alle 16.30

VENDO Sony Playstation con 1 joypad, memory card + 8 giochi (*Rayman, Doom, Fifa Soccer 96, Total NBA 96, Wipeout, Extreme Games, Battle Arena Toshinden, PGA Tour 96* il tutto a L. 1.260.000. Vendo 3DO + 1 joypad, presa scart TV + 4 giochi a L. 450.000.
Luciano - tel. 0368/3362290 dalle 20.30 o fax tel. 0577/49140

VENDO console SNes Pal, 3 joypad, cavo scart, adattatore universale, Super GB + Mario All Stars il tutto OK a L. 380.000 trattabili. Vendo giochi in blocco o singoli, alcuni titoli: *Primal Rage, Batman Forever, Il Libro della Giungla, Tiny Toon, Metal Marines* quasi tutti con scatola - istruzioni + trucchi regalo riviste + pagine Help! Gradite proposte in Bologna e dintorni.
Maurizio - tel. 051/6196686 dalle 19 alle 22

VENDO MD sega quasi nuovo completo di: 2 joystick + game adaptor + trasformatore con cavo RF per TV + 12 giochi: *S. Monaco GP II, Alien III, Ken il*

Guerriero, The Terminator, MK, Agassi Tennis e altri ancora a L. 650.000 trattabili.
Sergio - tel. 06/9064425 ore serali

VENDO giochi per MD: *Sonic, Talmit's Adventure, Jordan Vs Bird, World Cup Italia 90, NBA Jam* L. 20.000 cad.; *Dino Dini Soccer, Amazing Tennis, Davis Cup Tennis, World Cup* Usa '94 L. 30.000; *Art of Fighting, Fifa 95, NBA Action 94* L. 40.000. In blocco L. 350.000 o scambio il tutto con 3DO + 1 gioco.
Andrea - tel. 0733/237757

VENDO/scambio i seguenti giochi per Playstation versione giapponese: *Toshinden 2* L. 100.000, *Power Instinct 2* L. 90.000, *Hyper Formation Soccer* L. 90.000, *Ridge Racer* L. 90.000, *MK 3* in versone Pal mai usato L. 100.000.
Saverio - tel. 0383/365027

VENDO A500 Plus (due anni e mezzo di vita) + drive esterno (meno di un anno e mezzo di vita) + drive esterno (meno di un anno) + 2 joystick tra cui un Maverick Quick Shot a due pulsanti differenziati + porta dischetti (2 da 80 e 5 da 10) + mouse + tappetino + commutatore 520 TV + set pulizia + manuali A500 Plus + programmi e giochi. Annuncio valido per il centro - sud.
Ivano - tel. 089/752476

VENDO giochi per PC Engine di qualsiasi tipo (card o CDRom). Disponibili moltissimi titoli tra cui: *Ranma, Gunned, Salamander* ecc. Vendo inoltre cartuccia *Mazinga Z* per SFamicom e GG + 5 giochi (*MK I* e *II, Fifa '95* e *'96*) a L. 250.000. Massima serietà. Annuncio sempre valido.
Cristian - tel. 0331/589120

VENDO SNes Gig completo di 2 joypad, adatt. usae 8 cartucce tra cui: *S. Mario Kart, Donkey Kong Country* e *Zelda* + MD Pal con 2 joypad, adatt. Jap e 7 cartucce tra cui: *MK 2, Street Fighter, Sonic 2* ecc. + GG completo di 7 cartucce. Tutto originale ed in perfette condizioni, le console sono vendibili anche separatamente a prezzo da concordare.
Giuseppe - tel. 0971/995759 ore pasti

VENDO per Playstation (euro) *Destruction Derby* e *Rayman* entrambi a L. 80.000 o li scambio con *Krazy Ivan, Loaded, Total NBA, Fifa 96, Extreme Sports* ed altri.
Flavio - tel. 0941/302043 dopo i pasti

VENDO Sony Playstation euro ancora in garanzia con 2 joypad, più *Tekken, MK 3, Thunderhawak 2, Wipeout*. Istruzioni e imballi originali L. 800.000.
Fabio - tel. 02/48019274 ore uff. - 02/3534952 ore pasti

VENDO per PSX Usa: *Thunderstrike* L. 80.000. Per SNes: I.S.S. de Luxe L. 80.000, *Yoshi's Island* L. 80.000, *Final Fight 3* L. 80.000, *Capitan Comando* L. 60.000, *World Heroes 2* L. 40.000, *Wild Guns* L. 40.000, *Urban Strike* L. 80.000, *Judge Dredd* L. 70.000, *Super EDF* L. 30.000.
Tullio - tel. 0330/764767

VENDO i nn. 43/44/45/46/47 di Game Power con Help n° 8/9/10/11 e n° 1 del 96, vendo inoltre nn. 15/19/20/21 /22/ 23/ 24 /26 di Mega Console, nn. 15/17/20/21 di Super Console e nn. 46/47/49 di Console Mania. Tutti in blocco a L. 110.000 oppure L. 5.000 cad.
Riccardo - tel. 0131/820178 ore pasti

VENDO SNes pal con 1 joypad a L. 100.000 + un converter universale a L. 20.000 e le seguenti cassette: Internationa *Super Star Soccer De Luxe* L. 70.000, Fifa 96 L. 70.000, *Batman e Robin* L. 55.000, *Dragon* L. 50.000, *Street Racer* L. 40.000, *Battle Toads in Battlemaniass* L. 20.000 e molti altri. Molte cassette hanno istruzioni e scatola in buone condizioni.
Filippo - tel. 06/86204550

VENDO 32 x Pal + *Doom, Virtua Race De Luxe, Star Wars* e *Motocross* a L. 220.000. Inoltre vendo per GB: *Kid Dracula, Turrican, Super Mario Land 2, Prince of Persia, Spy Vs Spy* e *Super Kick Off* a L. 120.000. tutto in ottimo stato e le spese postali a mio carico.
Francesco - tel. 0922/437695 dopo le 20

VENDO SNes Pal + *Donkey Kong Country 2* + *Yoshi Island* + presa scart, tutto come nuovo a L. 300.000. Vendo inoltre *Tekken* Pal per Sony PSX come nuovo a L. 60.000. Chiedo e offro massima serietà.
Vito - tel. 081/5444525 prima delle 12 o dopo le 21

VENDO console SNes (ottime condizioni) + i seguenti giochi: International *Super Star Soccer De Luxe* (pal); *Super Tennis* (pal); *S. Mario RPG* (jap); *Ranma 1/2* parte III°. Inoltre adattatore universale per: pal; usa, jap. Il tutto a L. 500.000 trattabili o scambio con PSX.
Gherardo - tel. 055/4490789

SCAMBIO

SCAMBIO SNes Pal + 3 giochi (*Donkey Kong Country, Street Fighter II Turbo, Starwing*) e un Game Gear + otto giochi tra cui *Mortal Kombat* e *NBA Jam* per una PSX anche senza giochi e vendo il tutto a L. 700.000.
Enzo - tel. 081/7404112 dalle 15-18 o dalle 21-23

SCAMBIO per Snes il gioco *Donkey Kong Country* con un qualsiasi piattaforme. Inoltre scambio 3 giochi per GG (*MK, MK II, Sonic, Aladdin, Addam's Family*) o 4 giochi per GB (*Trax, Choplifter III, Quasimodo, Dark Wing Duck, Bart Vs The Juggernauts, Ninja Turtles, Megaman*) sempre per un qualsiasi piattaforme.
Matteo - tel. 0585/70462 ore cena

SCAMBIO giochi e programmi per PC. Massima serietà, no lucro, risposta sicura e immediata a tutti.
Massimiliano Spallone - via Torrone, 27 - 86070 Roccaravindola (IS)

SCAMBIO per SNes *Metal Warrior* con *Front Mission, Knight of the Round* con *King of Dragon, Killer Instinct* con *Weapon Lord, Breath of Fire* con *Final Fantasy III, Earthworms the Movie* con *Megaman X II, S. Bomberman II* con *Stunt Race FX*. Massima serietà, niente bambini.
Alex - tel. 0883/662539 dalle 15.30 alle 18.30

SCAMBIO i miei giochi per PC CDRom con quelli per Sony Play Station Pal. Alcuni esempi dei titoli che ho: *Screamer, Rayman, NBA Live 96, Magic Carpet, NBA Jam TE, Iron Assault, Savage Warriors, Novastorm, SS Fighter Turbo II, Sim Isle*. Inoltre scambio emulatore Pad da collegarsi alla tastiera del PC, joystick CH e *Wing Man Extreme* o giochi con joypad Play Stattion e Memory Card. Andrea
tel. 0586/807436 ore 20.30

CONTATTI

CERCO per SNes Pal i seguenti classici: *Super Mario World, F-Zero, Pilotwings, Super Metroid, SSF 2* oppure *Turbo, Dragon*. Pago max L. 40.000 a gioco se in buone condizioni.
Giovanni - tel. 089/825549

CERCO per SNes qualsiasi gioco in versione europea a un prezzo ragionevole.
Giancarlo La Padula - via del Fossato, 1 - 84035 Polla (SA) - tel. 0975/391842

CERCO disperatamente la versione per SFamicom dei seguenti picchiaduro: *Sailor Moon S.* e *Sailor Moon R.* Sono disperato.
Andrea - tel. 02/9815688 dalle 19.30 alle 20.30

CERCO disperosannatamente per Nes: *Mega Man 6* e *Metroid I* e *II* (pago bene). Cerco inoltre *Anime Die* che sappiano come si finisce *Brain Dead 13*.
Alessia - tel. 0331/453546 dalle 16 alle 19

CERCO disperatamente cassette GB, *Burger Time, Boxxle 2* e altre ancora.
G. Raina - via delle Ginestre, 14 - 17020 Andora (SV)

CERCO i seguenti giochi per Playstation europea: *Battle Arena Toshinden, Ridge Racer Revolution, Wipeout, Extreme Games, Adidas Power Soccer* (o *Fifa 96*), *The Need for Speed, Destruction Derby* e altri sempre su questo genere.
Andrea - tel. 041/5266930 ore pasti

CONTATTI

È nato Video Game Land, il primo club di scambio giochi per PC, Nintendo, Sega, Sony, Neo Geo. Iscrizione annua L. 50.000.
Video Game Land - Fermo Posta Centrale - 00049 Velletri (RM)

Punto Due
Video Games

Spedizioni in tutta Italia

Ad Agosto apertura SOLO pomeridiana

Sony Play Station :

Volante Madcatz	169000
Adattatore 4 Player	85000
Fade to Black	105000
Star Fighter	99000
A Train	105000
Psychic Detective	110000
Gex	99000
Shockwave Assault	99000
Tunnel B1	105000
Retun to Zork	105000

Saturn :

Magic Carpet	110000
X Men	150000
Casper	115000
Return to Zork	telefonare
Dawn of Darkness	150000
Criticom	115000
Volante Originale	150000
Loaded	telefonare
Gex	60000
Street Fighter Alfa	80000
Worms	115000

Offerte giochi Mega Drive e Super Nintendo

Vendita - Permuta Giochi Usati TELEFONARE PER TITOLI NON IN ELENCO

VIA TRIONFALE 14073, 00135 RM TEL.- FAX 06/30365306

SOFTWARE NEWS
Novità Software dal Mondo

10024 Moncalieri (Torino) • Via G. Deledda, 18

Tel./Fax 011.68.12.582

Vuoi cambiare console?
Telefonaci!
Ritiriamo il tuo usato anche per corrispondenza

L.499.000

Disponibili tutte le ultime novità e tanti altri titoli...

Grafica: A. FILIGNO

PLAYSTATION

CONSOLE PLAYSTATION+PAD	EURO	439.000
CONSOLE PLAYSTATION+PAD+DEMO	USA	699.000
CONSOLE PLAYSTATION+PAD	JAP	699.000
JOYPAD ORIGINALE SONY		59.000
MEMORY CARD		55.000
CAVO ANTENNA RF	EURO	49.000
11TH HOUR	JAP	Telefon.
ACTUA GOLF	EURO	99.000
ACTUA SOCCER	EURO	99.000
ADIDAS POWER SOCCER	EURO	98.000
AGILE WARRIOR	EURO	109.000
AIR COMBAT	EURO	99.000
ALIEN TRILOGY	EURO	99.000
ALONE IN THE DARK 2	EURO	109.000
BIO HAZARD	JAP	159.000
BRIANDED 13	USA	119.000
CRITICOM	EURO	Telefon.
CYBERIA	USA	99.000
D	EURO	129.000
DARK STALKERS	JAP	119.000
DESCENT	JAP	159.000
DISCWORLD	EURO	95.000
DOOM 2	EURO	109.000
DRAGON BALL Z 3 BATTLE 22	JAP	159.000
EXTREME GAMES	EURO	109.000
EXTREME PINBALL	EURO	99.000
FADE TO BLACK	EURO	109.000
FIFA INTERNAT. SOCCER 96	EURO	109.000
GEX	EURO	99.000
GOAL STORM	EURO	99.000
HYPER FORMAT. SOCCER	JAP	139.000
INTER.CHAMPIONSHIP SOCCER	EURO	115.000
J-LEAGUE PRIME GOAL E		99.000
JUMPING FLASH	EURO	99.000
KRAZY IVAN	EURO	99.000
LOADED	EURO	109.000
MAGIC CARPET	EURO	109.000
MORTAL KOMBAT 3	EURO	Offerta!
MOTOR TOON GP 2	EURO	115.000
MYST	EURO	109.000
NAMCO MUSEUM VOL.1	EURO	98.000
NBA IN THE ZONE	EURO	109.000
NBA JAM T. E.	EURO	99.000
NBA LIVE 96	EURO	109.000
NEED FOR SPEED	EURO	109.000
NEED FOR SPEED	USA	129.000
NFL QUARTEBACK	EURO	99.000
NFLGAMEDAY	EURO	99.000
NHL FACE OFF	EURO	99.000
ON SIDE SOCCER	EURO	Offerta!
PANZER GENERAL	EURO	109.000
PGA GOLF 96	EURO	119.000
PHILOSOMA	EURO	109.000
POWER SERVE TENNIS	EURO	109.000
PSYCHIC DETECTIVE	EURO	109.000
PUZZLE BUBBLE 2	EURO	105.000
RAIDEN PROJECT	EURO	109.000
RAYMAN	EURO	109.000
REDIDENT EVIL	EURO	95.000
RESIDENT EVIL	USA	129.000
RIDGE RACER	EURO	99.000
RIDGE RACER REVOLUTION	EURO	89.000
RISE OF THE ROBOT 2	EURO	99.000
ROAD RUSH	EURO	109.000
SHELL SHOCK	EURO	109.000
STAR BLADE ALPHA	EURO	109.000
STREET FIGHTER ALPHA	EURO	95.000
STREET FIGHTER 0	EURO	95.000
STRIKER 96	EURO	89.000
TEKKEN	EURO	109.000
TEKKEN 2	JAP	Dispon.
THO SHI DEN 2	EURO	169.000
THO SHIN DEN 2	EURO	98.000
THUNDER HAWK 2	EURO	109.000
TILT	EURO	109.000
TOSHINDEN	EURO	99.000
TOTAL NBA 96	EURO	95.000
TRUE PINBALL	EURO	109.000
TWISTED METAL	EURO	99.000
WARHAWK	EURO	109.000
WING COMMANDER 3	EURO	119.000
WIPE OUT	EURO	109.000
WORMS	EURO	99.000
WWF COIN OP	EURO	89.000

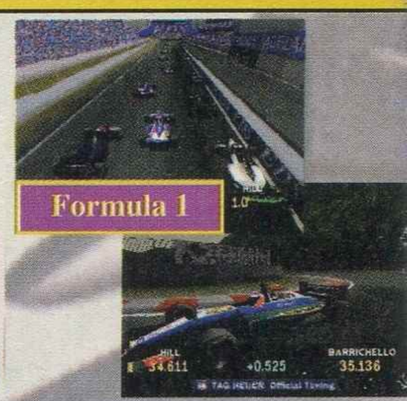
• Tutti i prezzi dono **IVA compresa**. • Tutti i prodotti sono coperti da **garanzia 12 mesi**. • Nomi e marchi riportati sono di competenza dei legittimi proprietari.

Disponibili oltre **500 titoli**

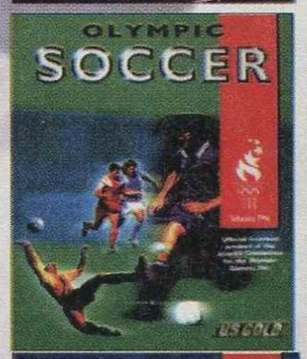
L.98.000

Telefona

L.89.000



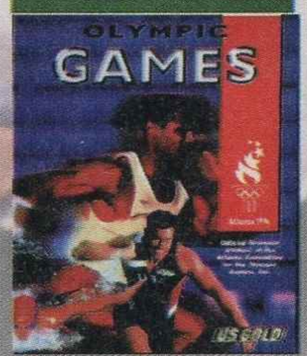
Formula 1



L.89.000

L.95.000

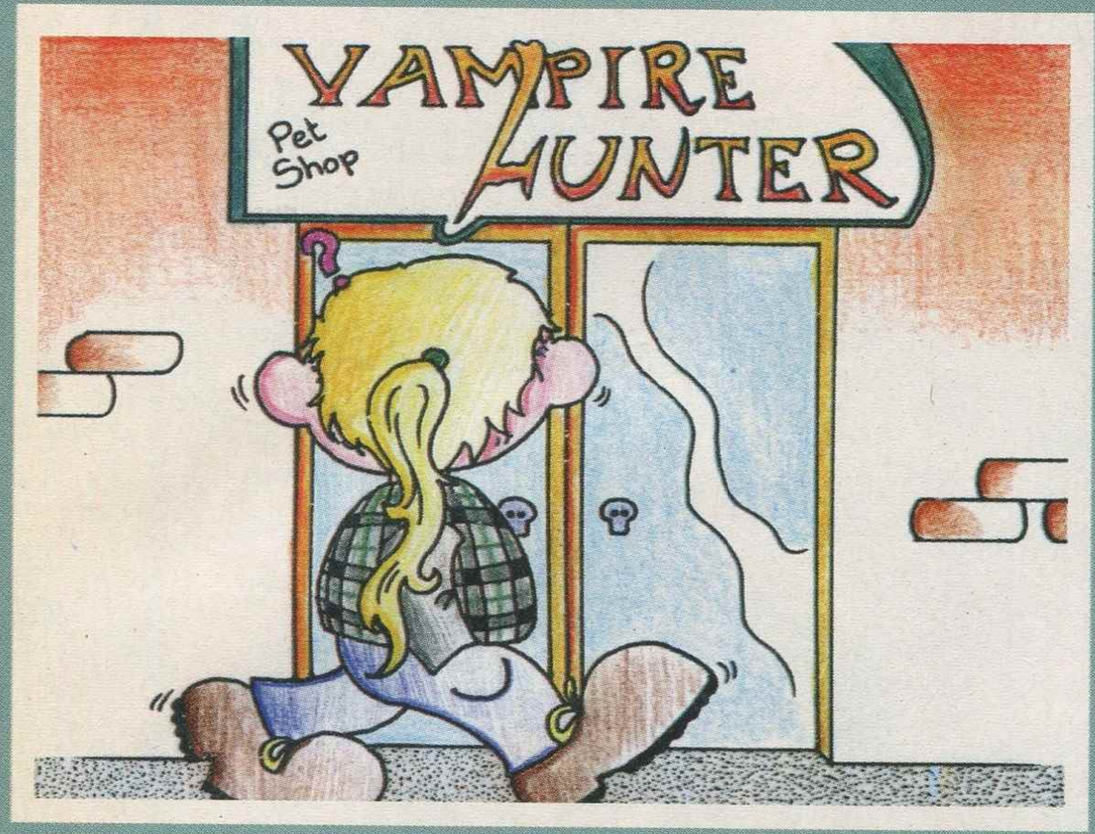
L.98.000

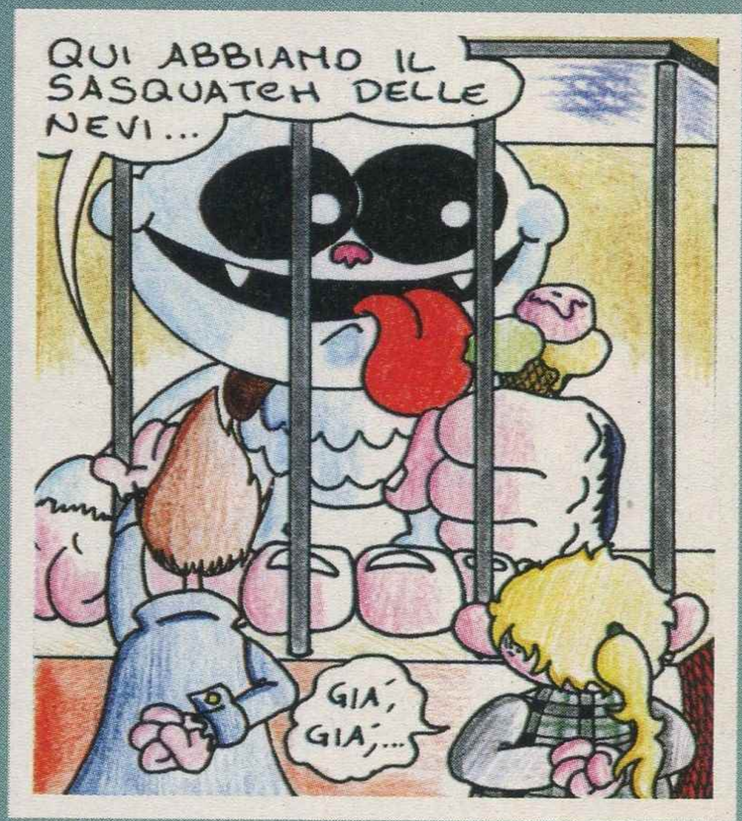


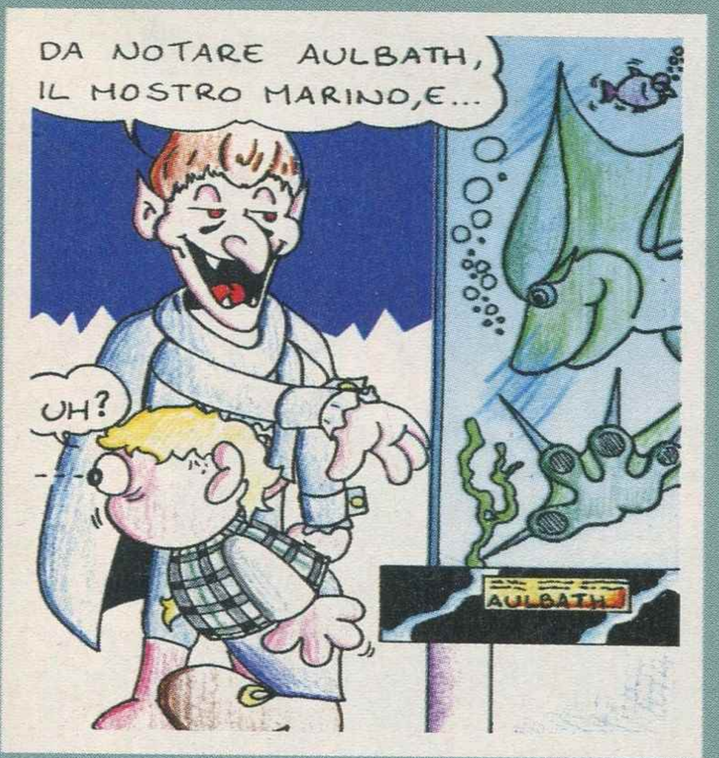
pal L. 439.000
universale L. 599.000

GAME OVER PRESENTA

SHOPPING

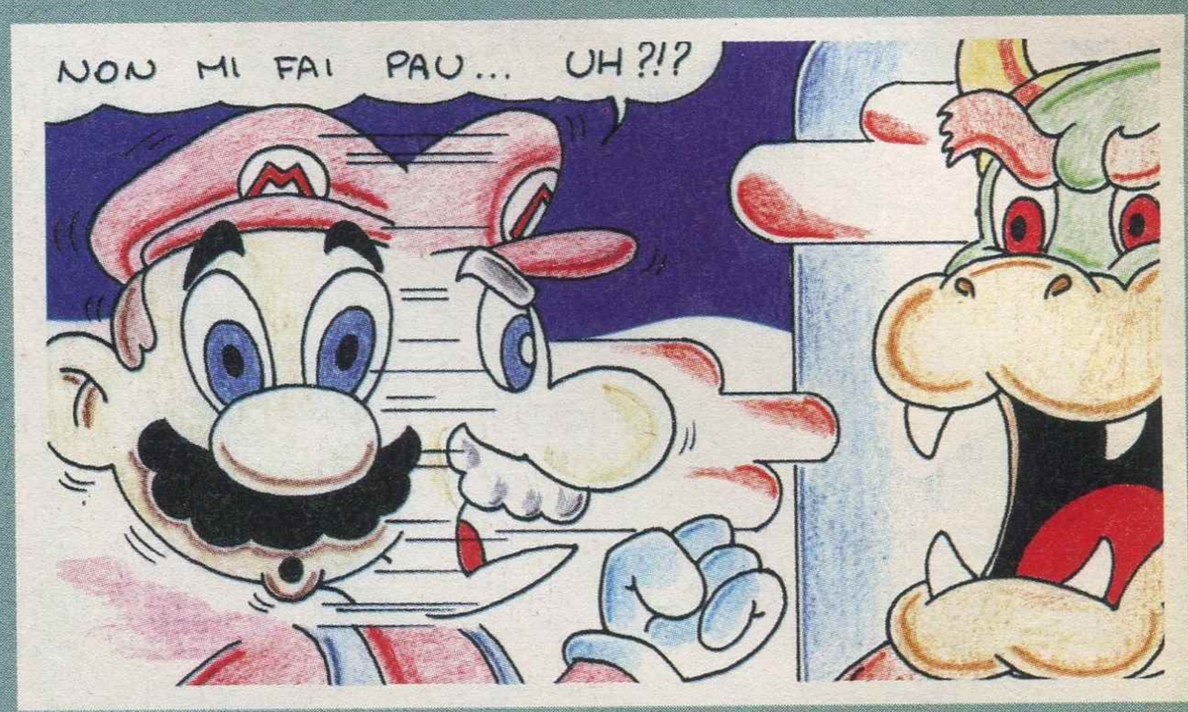


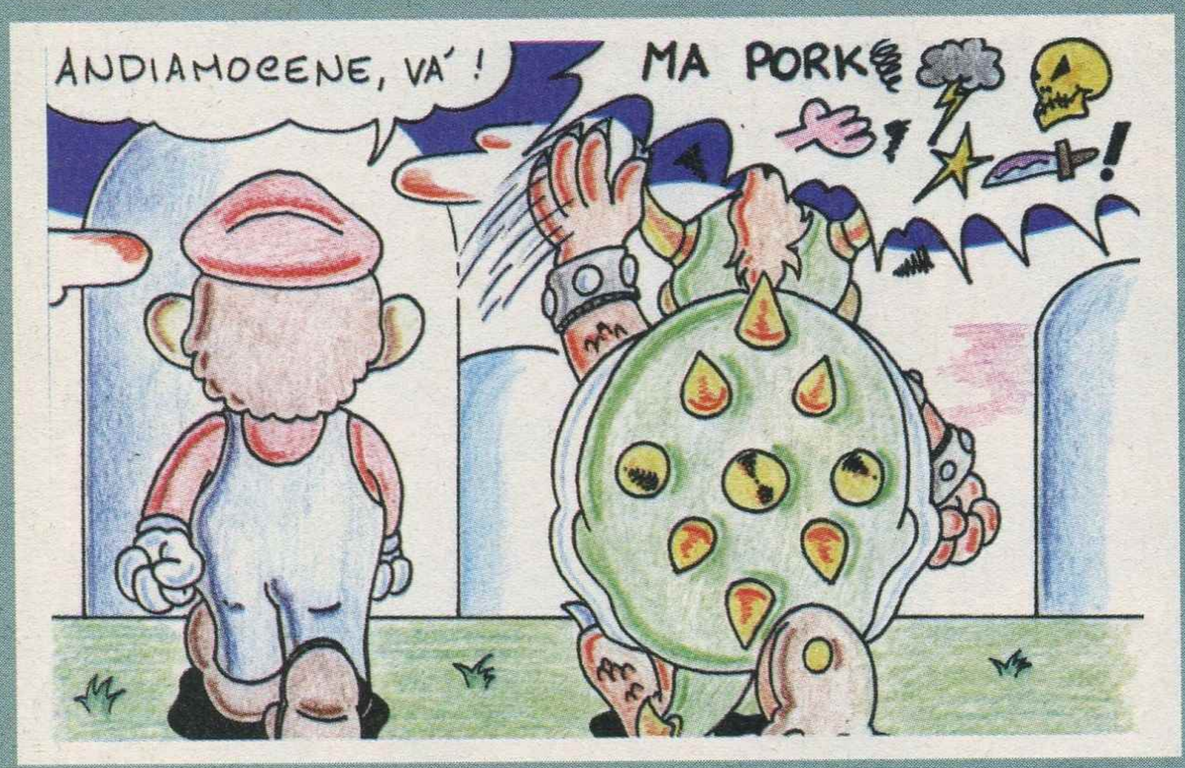


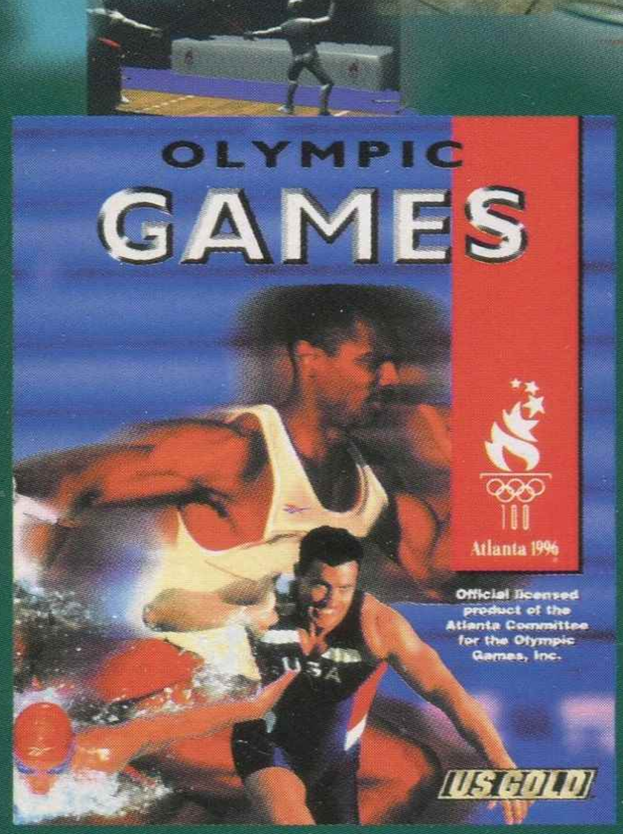


GAME OVER PRESENTA

Yoshi's Tales

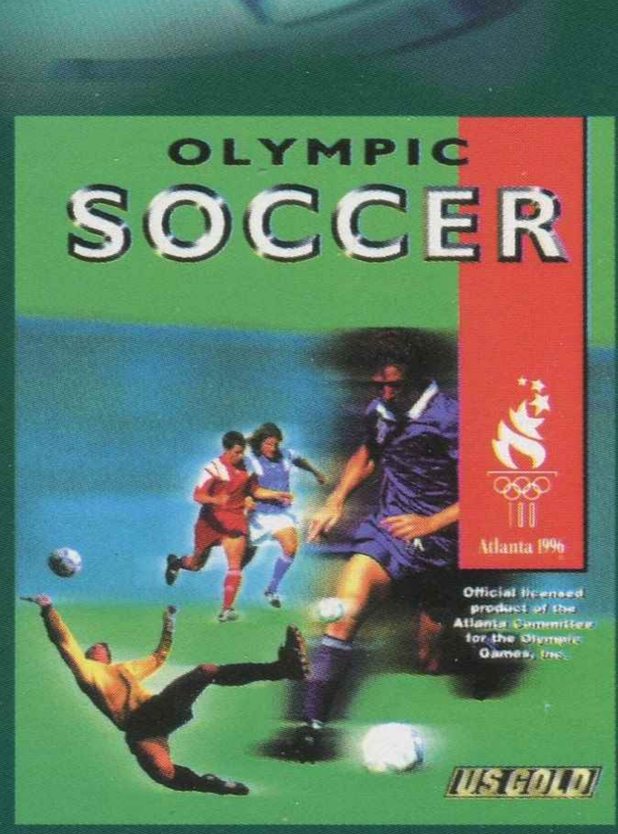






DISPONIBILE DA LUGLIO

PLAYSTATION
SATURN



DISPONIBILE DA GIUGNO

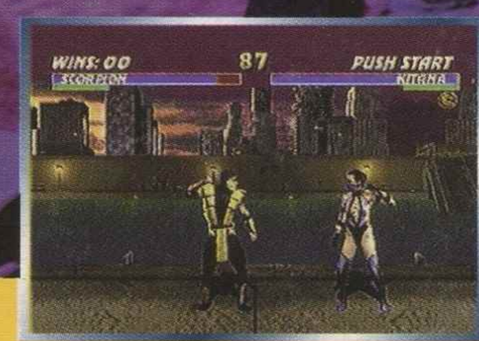
Copyrights String - © 1992 The Atlanta Committee of the Olympic Games (ACOG) 1996 U.S. Gold Limited, Units 2 & 3 Holford Way, Holford, Birmingham B67 All rights reserved. Playstation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises Ltd. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Limited. All rights reserved. Trademark of U.S. Gold Limited.

Nei migliori negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406

ULTIMATE MORTAL KOMBAT® 3®

SEGA SATURN



GT Interactive Software (Europe) Ltd

MIDWAY®
Midway Manufacturing Company

Williams
Williams Entertainment Inc.

This game is licensed for use with the Sega Saturn system only. Sega and Sega Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD. ©1996 Williams Entertainment Inc. All Rights Reserved. Ultimate Mortal Kombat 3 ©1995 Midway Manufacturing Company. All Rights Reserved. Mortal Kombat, MK3, the Dragon design and all character names are trademarks of Midway Manufacturing Company. Williams® is a registered trademark of Williams Electronics Games, Inc. Used under license. GT™ and the GT logo™ are trademarks of GT Interactive Software (Europe) Ltd. The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London NW1 6JT. http://www.gtinteractive.com

HALIFAX

Nei migliori negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406